3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

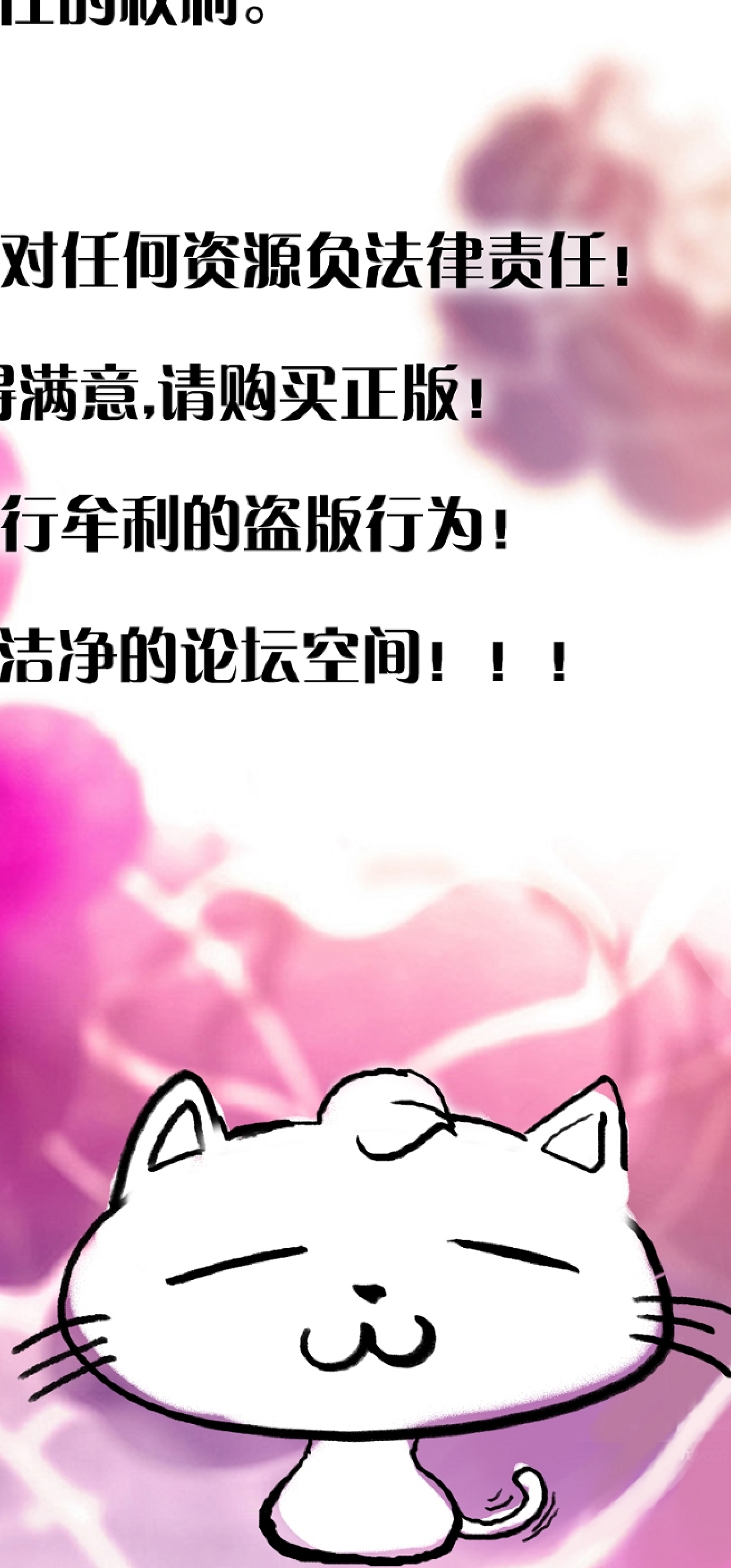
严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

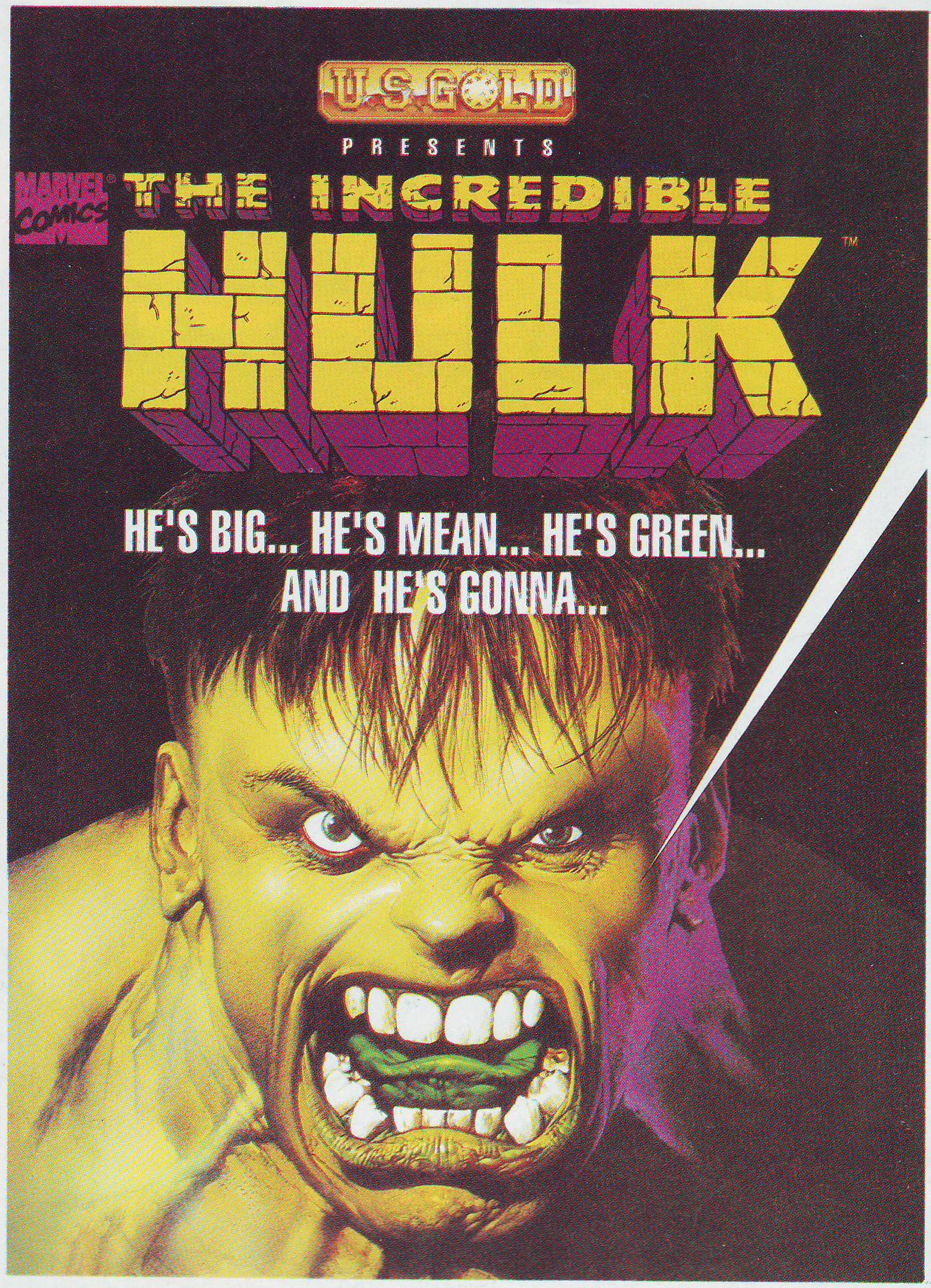
3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

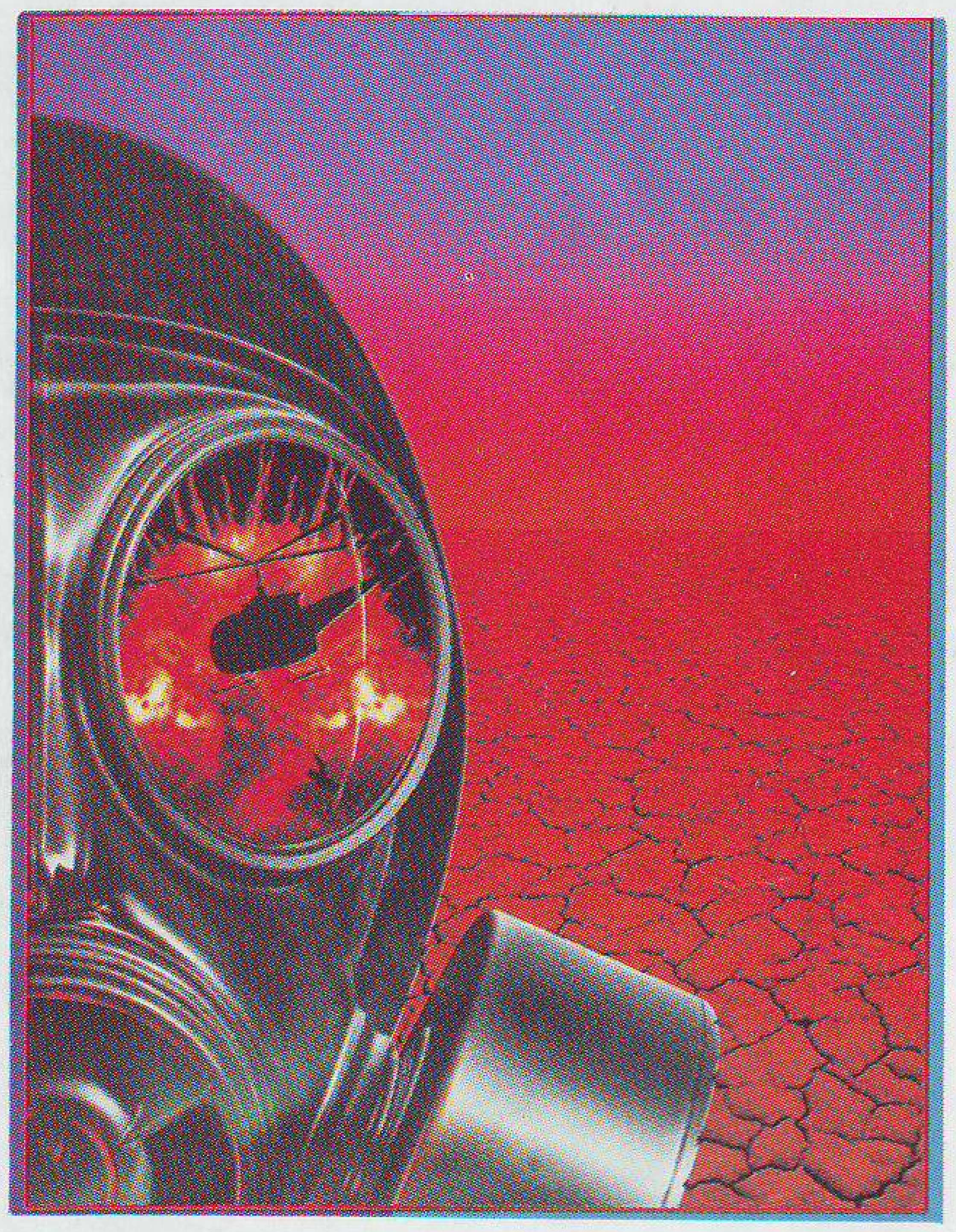
请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



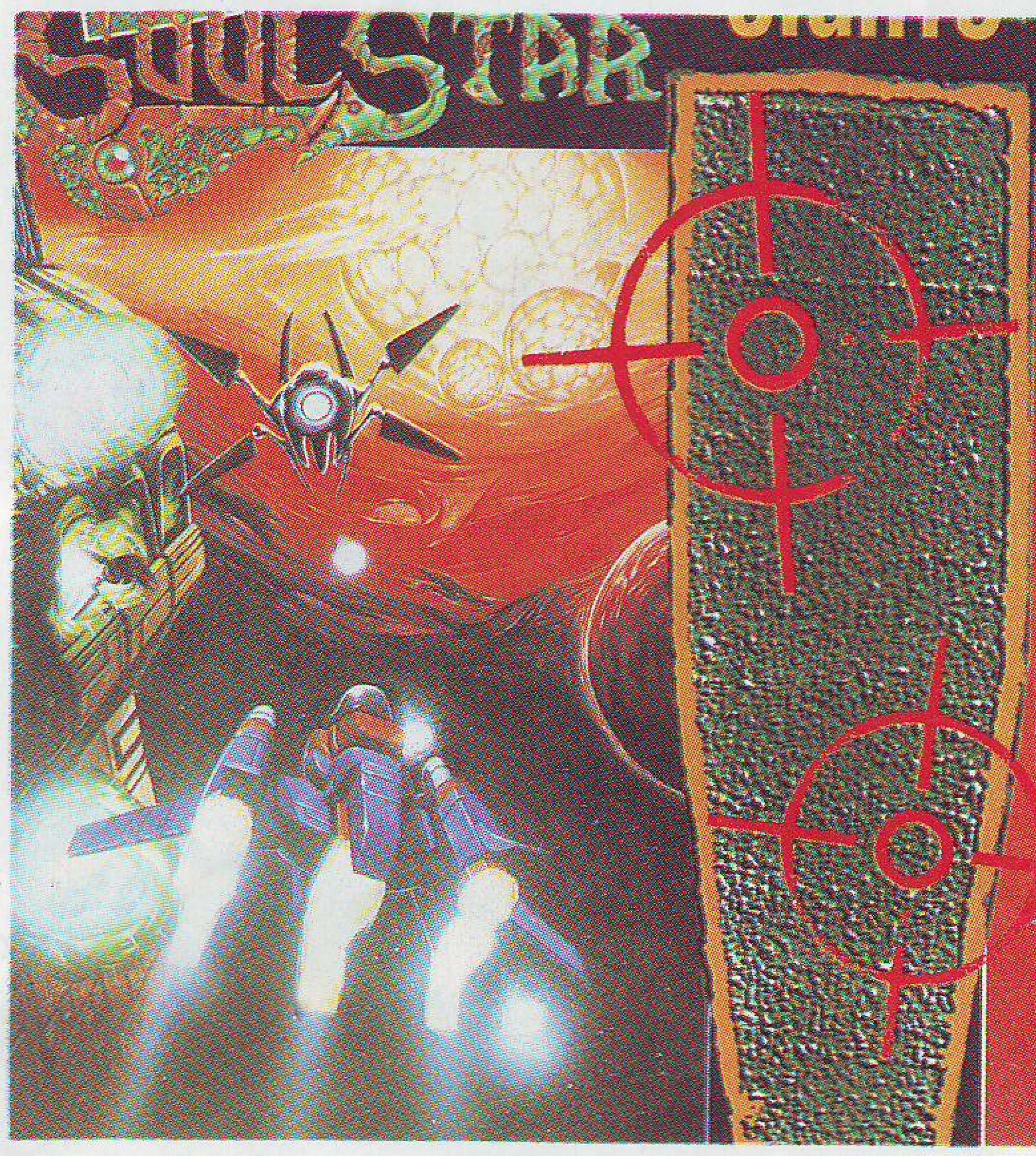

GAME集中营
4
94
电子游戏软件


STREETS OF RAGE 3
HIT 'EM LIKE A TON O'BRICKS!


U.S. GOLD
PRESENTS
MARVEL COMICS
THE INCREDIBLE HULK
HE'S BIG... HE'S MEAN... HE'S GREEN...
AND HE'S GONNA...



美版电玩广告欣赏


SOULSTAR


BATTLECORPS

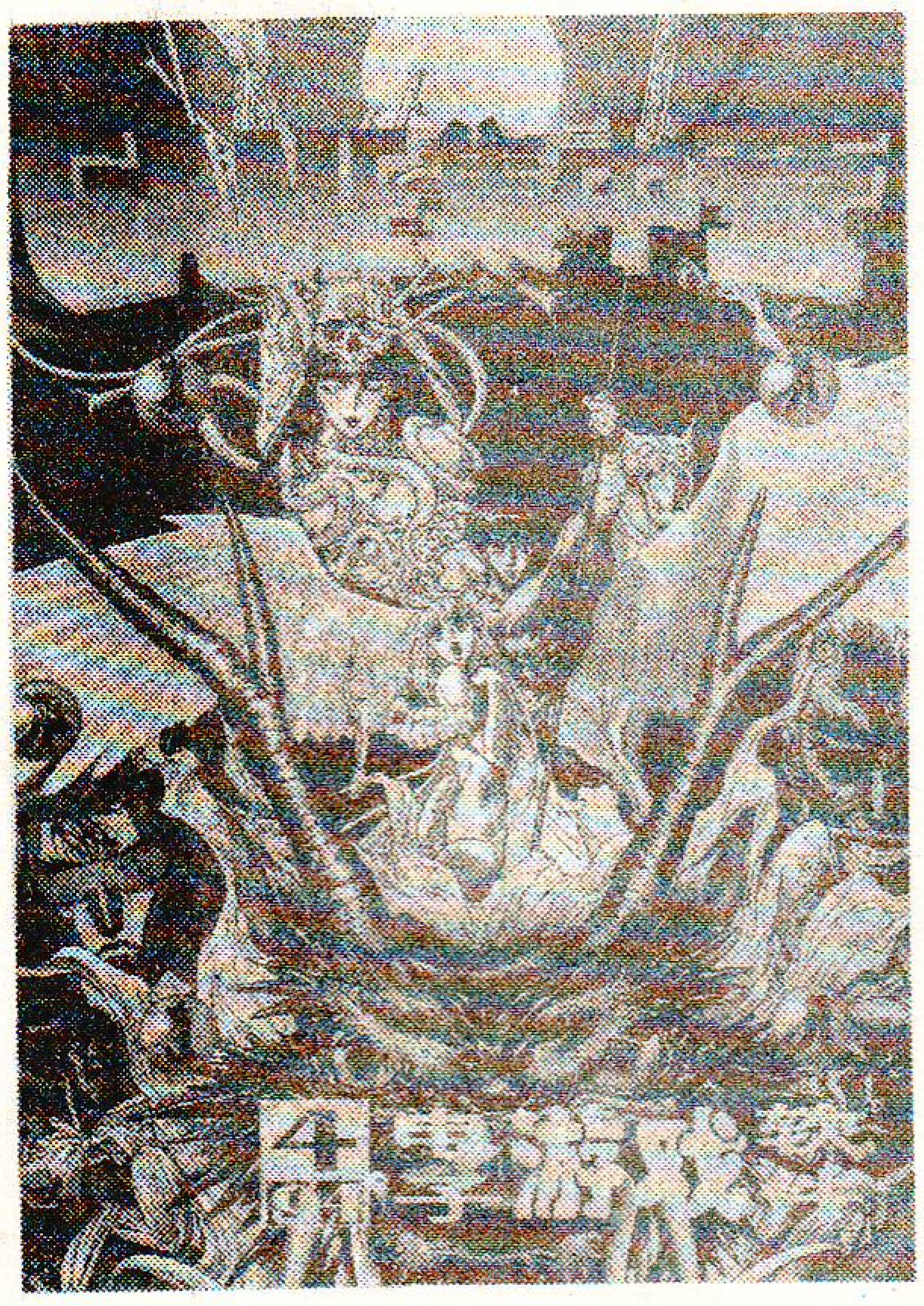


闯关族大闯关
若无足够的智慧冲不进来
若无足够的沉着闯不出去
能进能出方为大英雄大豪杰

闯关族宣言

玩是一种本能
玩之能胜是一种天赋
玩而痴情是一种境界
敢下地狱方能经大磨难，成大事业。

——GAME 集中营



封面　孔雀王

第四期·双月刊

编辑出版/《电子游戏软件》杂志社
主　编/熏　风
副主编/丁　展
美　编/王　跃

刊　号/CN11-3505/TP
出版日期/1994年11月15日
印　刷/北京新华印刷厂
彩　印/新华彩印厂
发　行/北京市报刊发行局
社　址/北京东城区沙井胡同15号
《电子游戏软件》编辑部
邮编/100009
电话/(01)4041576
传真/(01)2050095
定价/4.50元

电子游戏软件

特稿：'94对战游戏狂潮 …… 4

天堂任鸟飞

七龙珠ZⅢ（FC） …… 17
太空战士(最终幻想)Ⅵ（SFC） …… 28

世嘉世家

怒之铁拳Ⅲ（MD） …… 23
光明与黑暗Ⅳ（MD） …… 40
FIFA杯足球赛（MD） …… 48

PC游戏室

解密、修改、秘枝 …… 44

新卡快讯

魔天创灭（MD） …… 33
绿野战士（MD） …… 33
恶魔城（MD） …… 33
飞鹰小子（MD） …… 33
第三次世界大战（MEGA－CD） …… 34
魔法门Ⅲ（MEGA－CD） …… 34
宇宙战士（SFC） …… 34
摔角霸王（SFC） …… 34
机动战士（SFC） …… 35
音速超人（MD） …… 35
变形侠医（MD） …… 35
饿狼传说Ⅱ（MD） …… 36
押忍！空手部（SFC） …… 36
战士历史（SFC） …… 36
迷宫斩妖（SFC） …… 37

秘技天地

…… 52

目　　录

论尽江湖

游戏新闻眼 …… 15
海外采风 …… 38

蓦然回首

电子游戏节目十年(三)
1988·RPG年(中) …… 20
三国游戏纵横谈(五) …… 47

大 视 野

世嘉五代与超级任天堂比较报告 …… 50

GAME BAR

…… 26

闯关族的家

来信综述 …… 57
包打听 …… 57
龙哥热线 …… 58
排雷专家 …… 59
求庇录 …… 59

二手货市场

…… 54

编　者　的　话

年关将近，阎王要来讨债了。为了闯关族能“Happy New Year”，小编们自讨苦吃，非要出第五期(特刊)，还要免费赠送16页“二手货市场”。看来编辑部又要搬家了！(玩笑)

对杂志而言面临两件大事！一是编好杂志，目前正在策划中。为防止泄秘，暂不公开。相信会给闯关族们一个新感觉、新面孔，二是征订工作。为保证闯关族们能及时看上杂志，请大家抓紧时间订阅杂志。可以到当地邮局订阅，记住邮发代号82—648即可。也可以汇款到杂志社。杂志社于收到款后三天内寄出(邮费免取)。我们自认信誉卓著，有债可尽快来讨！

特别通告

第五期(特刊)12月中旬发行
16页《二手货市场》免费大赠送

应广大闯关族的强烈要求，本刊将于12月15日隆重推出《电子游戏软件》第五期(特刊)，做为向闯关族新年献礼。随刊免费赠送16页《二手货市场》，购书时别忘了向书商索要！

《电子游戏软件》第五期要目

- **《超级街霸》漫画**　画面动感强劲，火爆。
- **次世代冲击**　详细介绍各新机动性能，50余张精彩照片凸显次世代游戏节目的风采。
- **年度特辑：黄金GAME推介**近两年最值珍藏的五十余个世嘉、超任游戏介绍。不出户便知GAME天下。
- **电子游戏节目十年(三)　1988·RPG年(下)**
- **三国纵横谈(六)**　“光荣”版三国综述
- **秘技**　空前的4页大容量。70个从未发表过的FC、MD游戏秘技。

游戏机种缩略语对照表

FC	任天堂8位游戏机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉
PC E	NEC家用游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
ARC	街机
IBM PC	家用电脑
NEO·GEO	SNK家用游戏机

最后的格斗!?

秋风肃杀
谁知落木的悲哀
劲爆格斗
鼓起生命的强力
天下布武
英雄舍我其谁

文/索冰

'94 对战游戏狂潮

今年是一个特殊的年份，SFC 的 RPG 太空战士Ⅵ的推出，得到史上最强的角色游戏之殊荣。而对战节目竟然也在今年达到了一个前所未有的高峰。

94 年登场的对战节目不胜枚举。美版新作有龙争虎斗Ⅱ、双截龙Ⅴ等亮相，日版的软体则数不胜数，这些节目多数是街机、超任和世嘉“三管齐下”。这次挑选了 94 年的十大焦点对战节目作重点介绍，希望能通过本文使读友们对海外的对战游戏流行趋势有一大概了解。





斗士之历史
FIGHTER’S HISTORY

出品/DATA EAST

提到 DATA EAST 的对战节目，最有名的无疑就是这个斗士之历史。

DATA EAST 的设计中规中矩：强中弱三种不同的拳脚，加上摇杆指令都是传统型的设计，好像并没有什么创新。事实上它也有自己的特殊设定，这就是每个战士都各有弱点，哪怕被轻拳击中时这些弱点也会闪光。如果连续被对方攻击就会导致昏迷，而且这些地方受创时的伤害比其余地方大(这种设定有点像中国武侠小说中的“练门”)。

本游戏于 93 年在 SNK 的街机上推出，94 年 5 月 27 日由 DATA EAST 本公司推出 SFC 移植版。

游戏中可选择的战士共有九人，隐藏首脑二人。SFC 版本中增加了对战和团体战模式，并且如其它家用机节目一样有着键位、时间和难易度、速度的设定。在 SFC 版，可以用密码调出两位首脑。

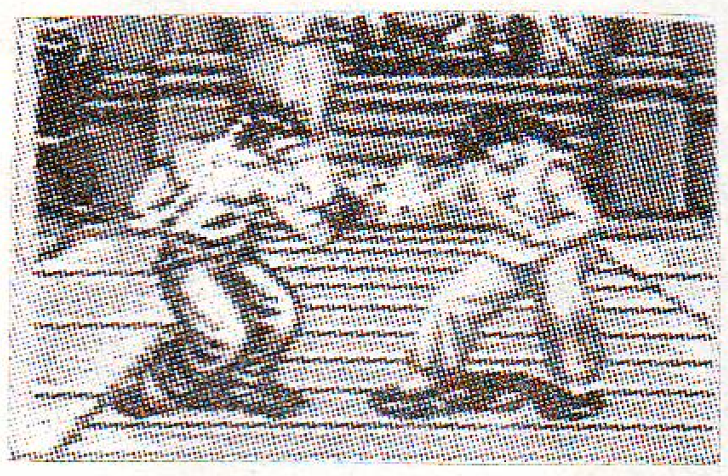
登场人物中，美国刑警阿利(RAY)、中国京剧女性刘飞铃、还有两位 BOSS“小丑”克拉万与“神使”卡诺夫的形象比较有个性。其他角色显然也经过精心设计，但总感觉不易给人留下印象。

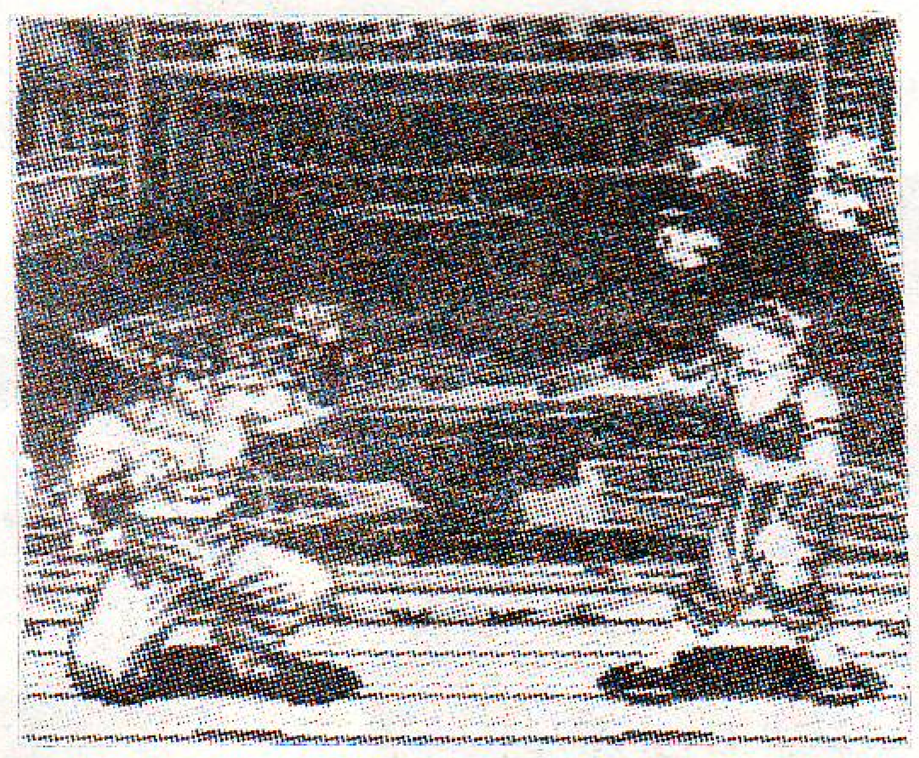
除了形象设计不很理想之外，另一个遗憾是它的招式太普通，操作感也并非上乘。总之虽然是隆重推出的强片，但是一旦与 CAPCOM 或 SNK 的精品放在一起，始终最多也只是陪衬而已。

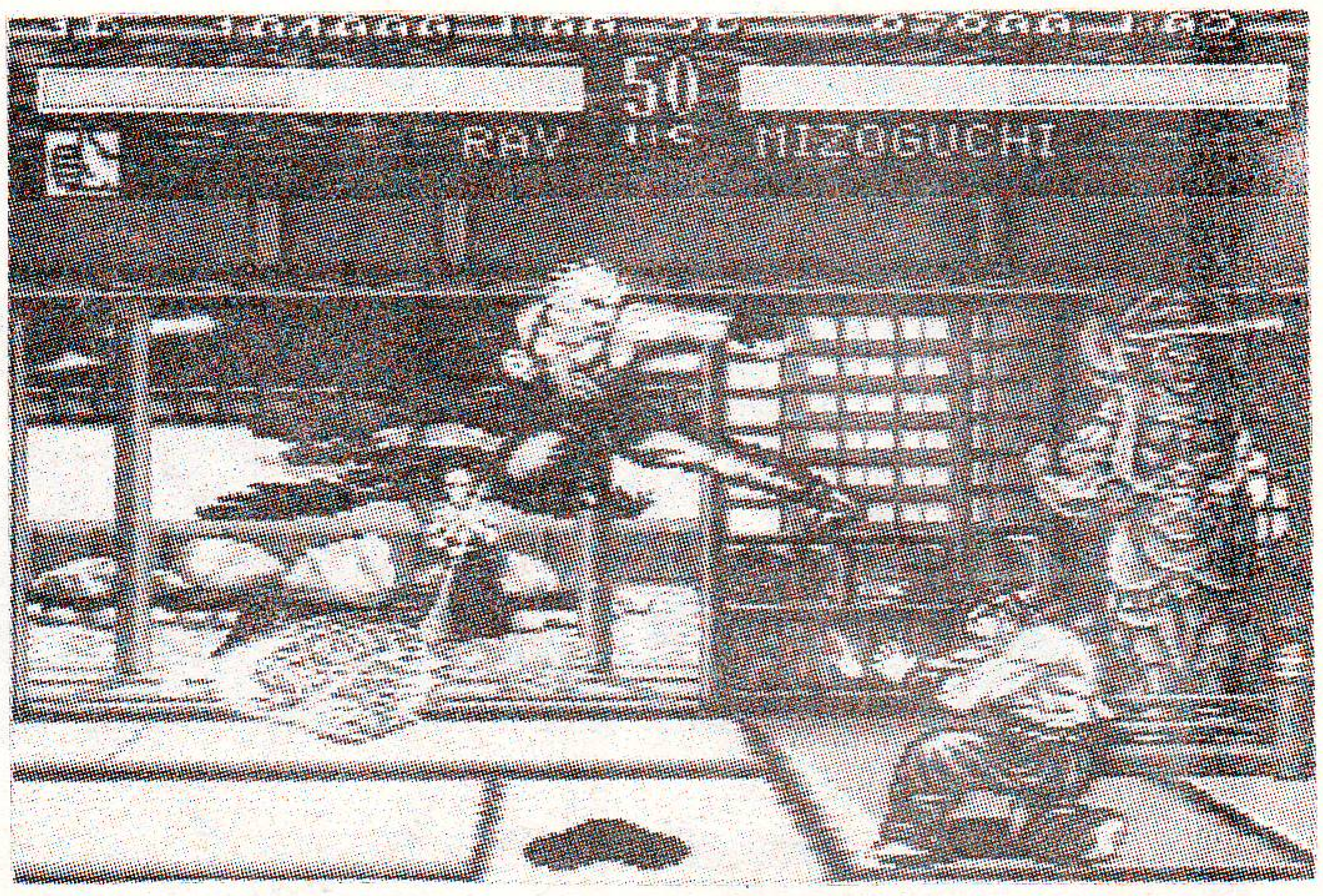












超级街头霸王 Ⅱ
(SUPER STREET FIGHTER Ⅱ)

出品/CAPCOM

CAPCOM 最强的代表作 SF Ⅱ，每一个改版推出后，都在当年的对战节目评比中以绝对优势夺冠。看来今年的“SSF Ⅱ”也不例外。

SF Ⅱ系列的特色在本作中仍然延续：高操作性、力度感和速度感，这些都不用多讲。多数人关注的是它的变更点：增加四位斗士尽人皆知，旧人物追加新技也可以想得到，总的来说使战士之间的实力更均衡了。较新颖的变化是技术分的设定，每个角色的衣着、发式、肤色增加到八种，成为一个名副其实绚丽多彩的游戏；人语和拟音有了明显的改变。

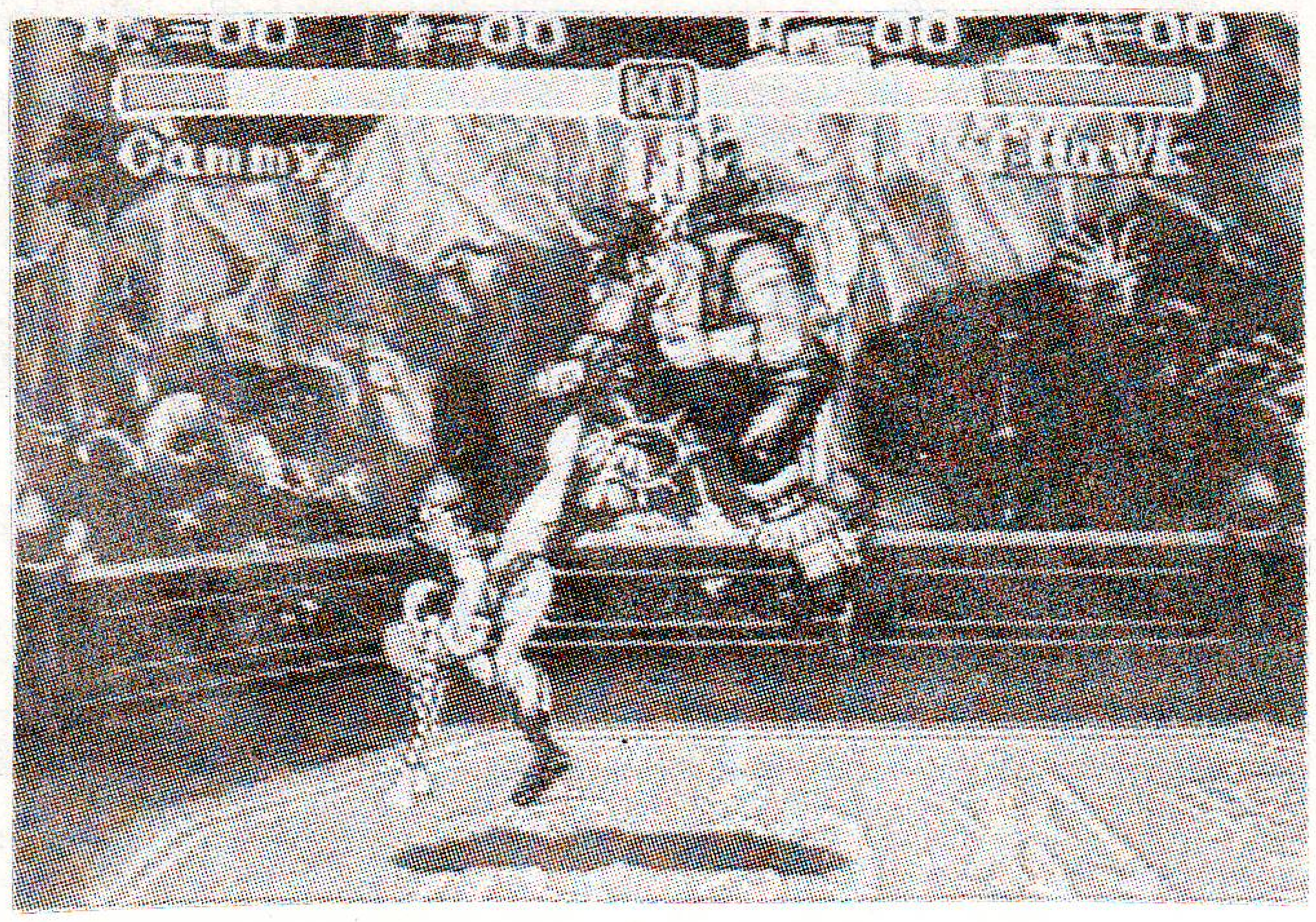
本作在街机上出现是去年 9 月，CAPCOM 于 94 年 6 月 25 日同时在 SFC 和 MD 上推出移植版，均用了在当时前作未有的超容量，SFC 是 32M，MD 是 40M。两者在拟音方面略有不同，感觉上世嘉版中挨拳的“嘭！嘭”声处理得较接近过去的强度，超任版则无论出拳或摔落时都显得较轻，不尽如人意，大概是为了跟随街机的处理。在家用版中新设计了团体战和限时战等模式，当然难度和速度、时间等设定也是少不了的。MD 版本的单打模式中有一项选择对手人数是 12 或 16 名，显然是较受欢迎的。

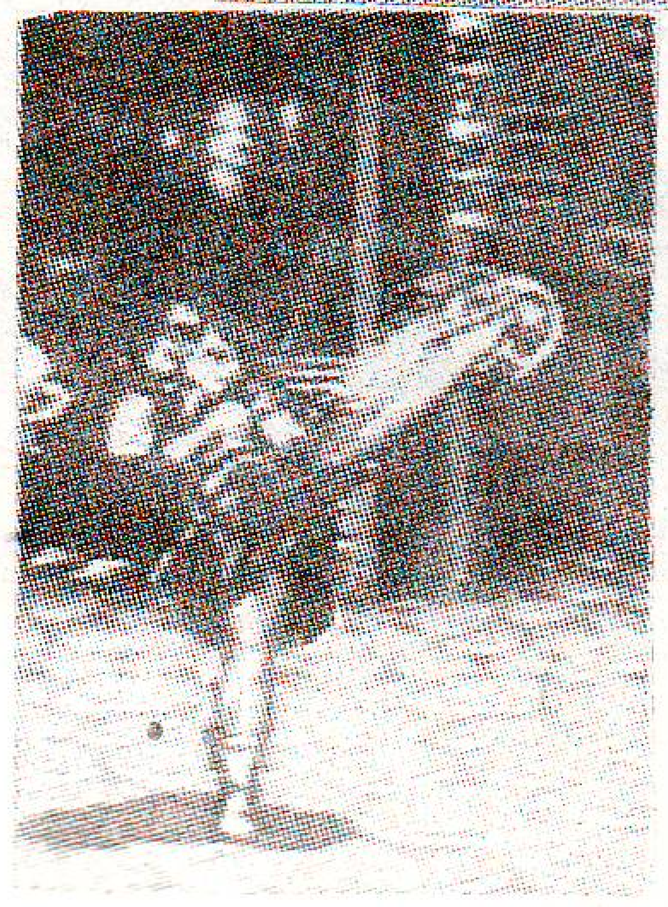
SUPER 版最受好评的一点就是旧人物的形象有了显著变化，特写照片普遍比 TURBO 版要好看。至于新人物的形象也是相当鲜明的，只有武功设计有少许让人失望。前作的十二个人各有特色，原以为这四人又能带来一些惊喜，可是实际上——飞龙及嘉米在感觉上与早期的春丽和巴洛克的特征太过相似；D.J 根本就是加入古烈要素而强化了的拳王 BISON；飞鹰则无论从体格还是招式都让人想起桑吉尔夫……



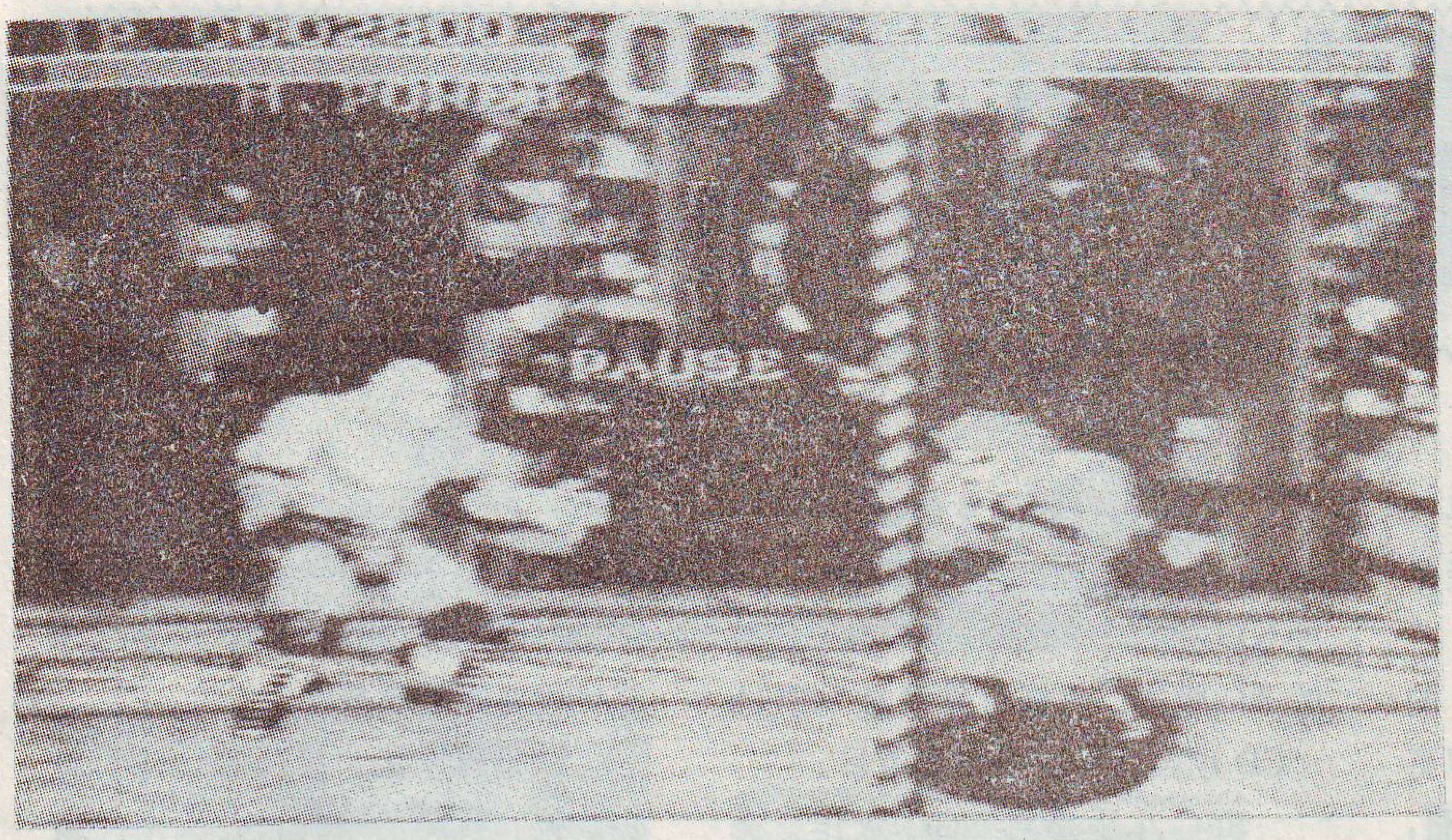
剩下要说的只是一些杂感，CAPCOM 的创作人员不知出于什么考虑把人物的颜色增至八种，有何好处呢？实际上前两作中的三种颜色已经足够，新色彩中有几种搭配简直是凑数，和剧情中角色的性格也全然不符。与其在这些方面下功夫，不如再把人物造型、动作等做一次好上加好的修订。当然，好东西终归是好东西，SSF Ⅱ的地位是不容否定的。



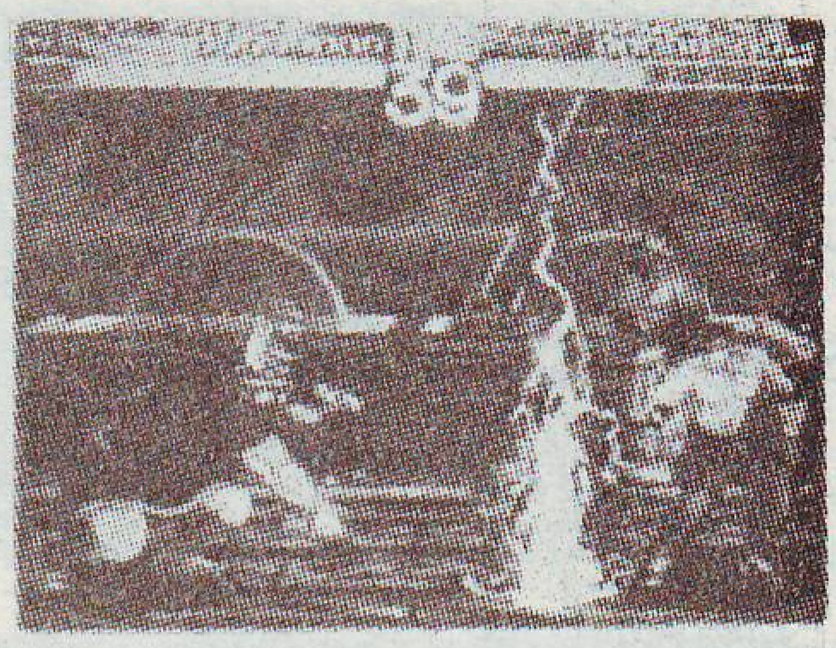


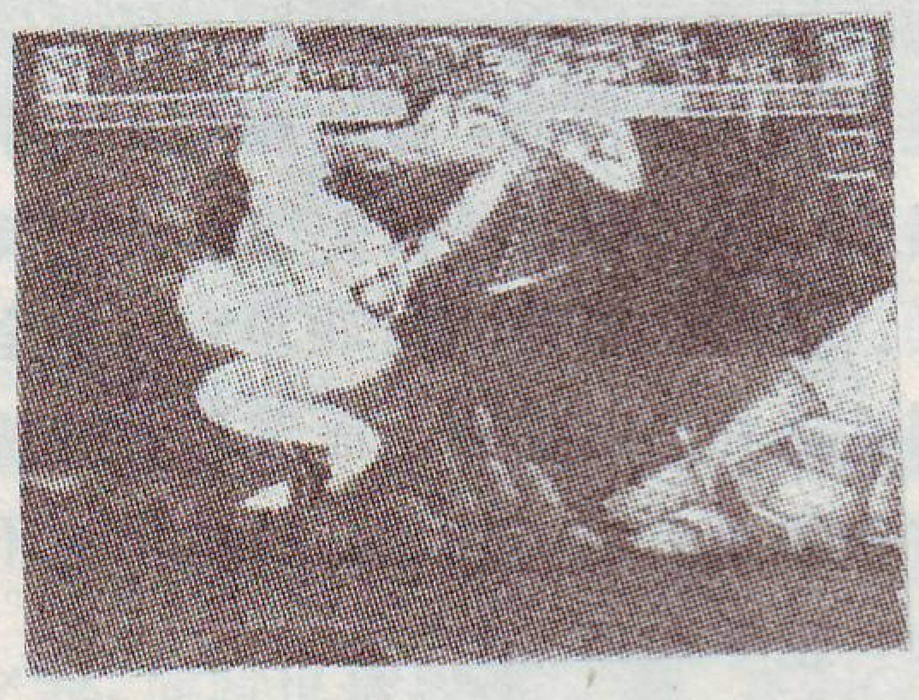


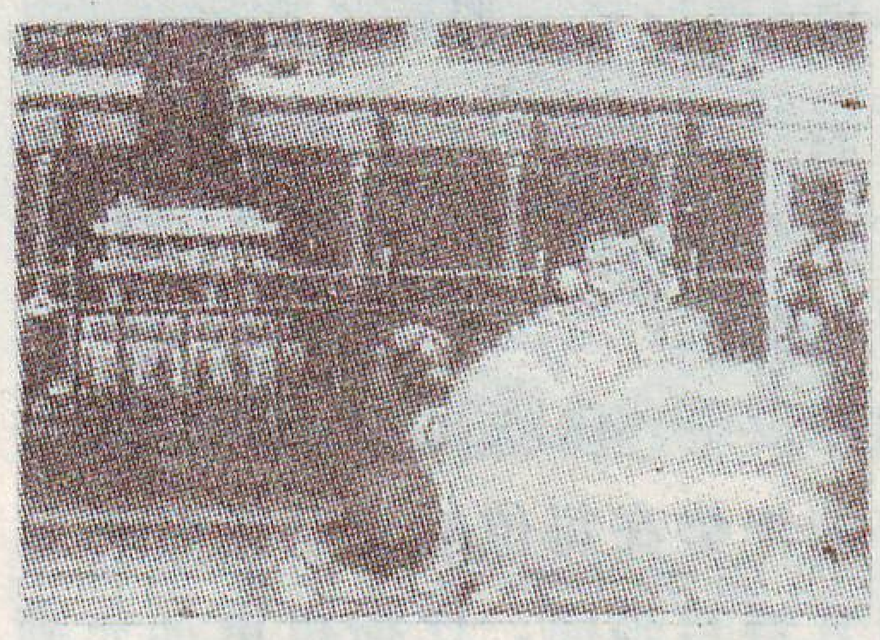


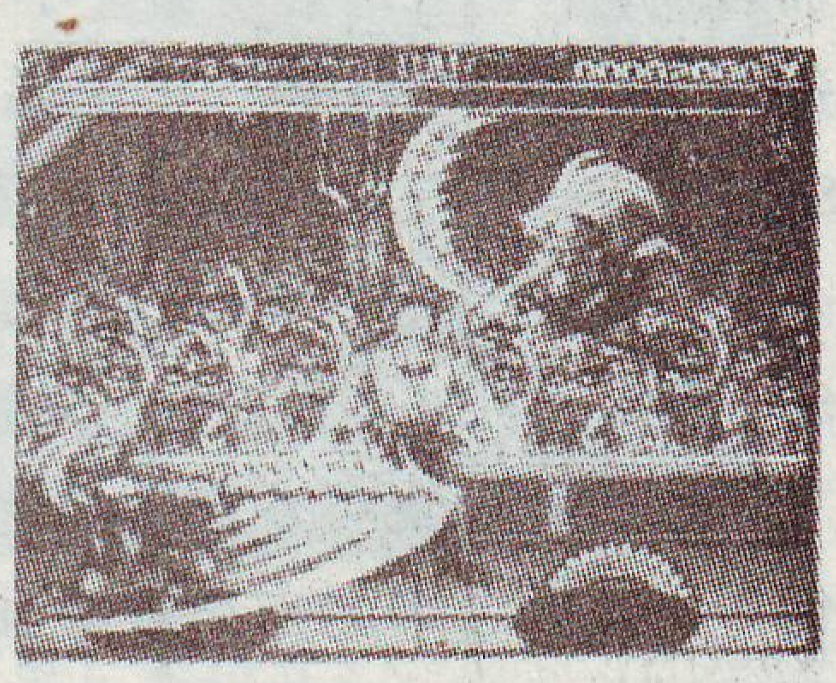


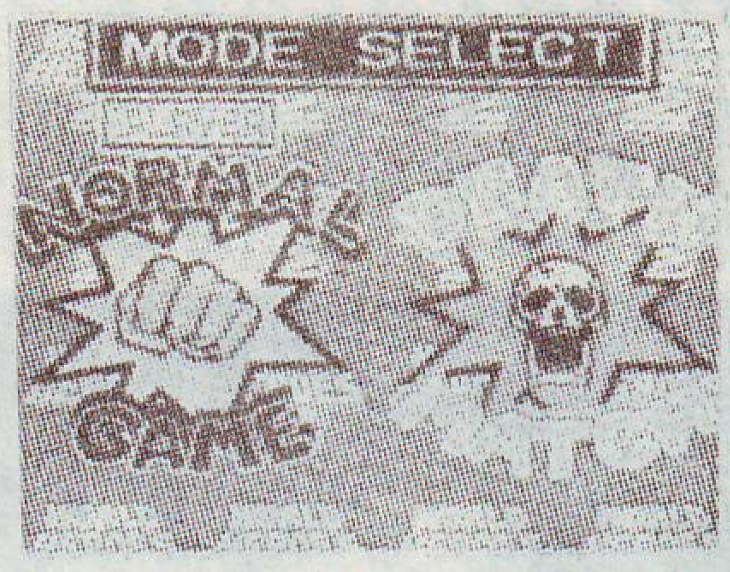












(WORLD HEROES 2)
世界英雄 2

出品/SNK & ADK

久负盛名的世界英雄系列第二作，以第一个容量突破 100M 的 SNK 节目而著名。

在前作的八名战士基础上又增加了六位角色，最后的生化人 BOSS 也变成两位。除了人物大量增加，游戏引人注目的特点还有对战时把体力计显示关闭的系统，以及可以把对手的飞射攻击弹回，可以在被抓住之后反摔对手等操作设定，而死亡擂台模式依然存在。

WH2 于 93 年 4 月份登场，在今年7月1日由SAURUS推出SFC版。8 月份推出了 PC—E 移植版本。

SFC 版的 WH2 度相当之高，体力的显示及角色的六种颜色，还有挑逗的动作在 SFC 上完美再现。在 NGO 上设定的以按键时间来判断轻重拳的方式也同样出现在 SFC，当然可以通过设定来改变以上的内容。如其它 SFC 对战节目一样有着时间、速度、难度的设定。并且对战模式中可以选用液态生化人 NEO 和金属生化人 DIO 两位首脑。PCE 版本也与之相似。

本节的人物设定非常优秀，登场者本身就是我们所熟悉的历史人物，再加上那鲜明的造型和充满个性的必杀技，不难给人留下深刻的印象。系列中两位主角半藏和风魔的设定与街霸中的龙和 KEN 极为相似，对这一点长期以来各界评论人士褒贬不一。

总体来讲 WH2 在制作上是相当成功的，但它一直没有能战胜 SF Ⅱ，这一点引人深思。在国内可以解释为街机厅里的 SF Ⅱ 远超过 WH2，但在海外评价也是一样的。细想起来世界英雄有着多种多样的模式和系统，而街霸相比之下什么特殊设定也没有，却远远凌驾于众多对手之上。恐怕只能解释为 SNK 在最根本的操作性设计上仍然稍逊一筹。

饿狼传说 SPECIAL 特别篇

出品/SNK

饿狼传说系列在玩家心中早已大名鼎鼎，特别篇的推出，无疑是SNK的一张超级大牌。

集结了多达十五位战士的SPECIAL，在线移动方面的处理更加细致，人物在远处时会变小一圈，近处则变大，采用了双焦系统的SPECIAL更有立体感和层次感。必杀技和超必杀技的设定作了部分变动，操作的感觉更为顺畅。并且，除了十五人之外还有着隐藏的特殊角色——龙虎之拳的主角坂崎良！只要在战斗中以全部2：0的成绩取胜，就可以与他交手。

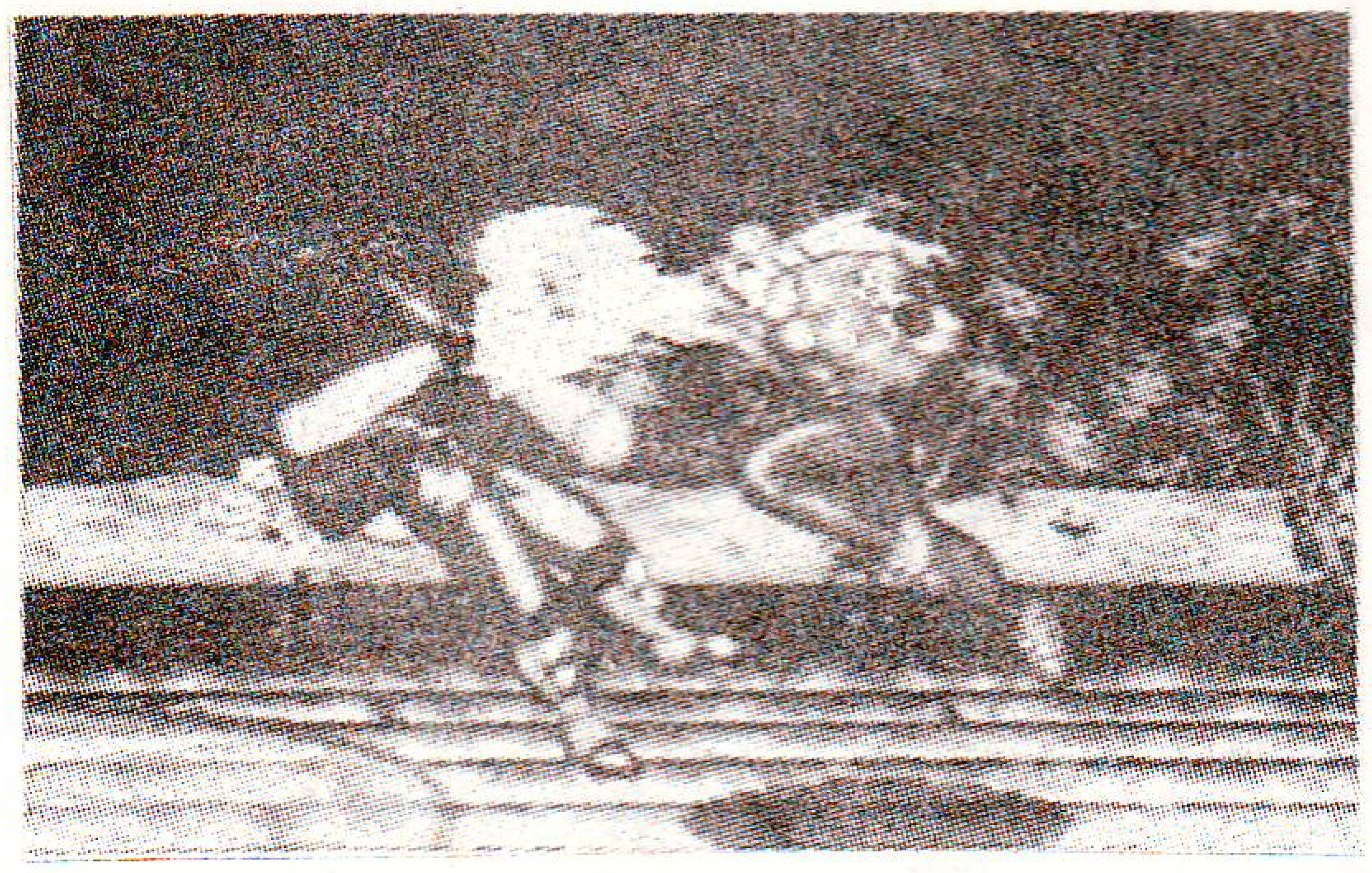
SPECIAL的街机版是去年10月上市的，超任版的发售在今年的7月29日，厂商当然是TAKARA。此外NEC的PC－SCD，也推出了移植的AC版本。另据可靠消息MEGA－CD也会在年底推出此节目。

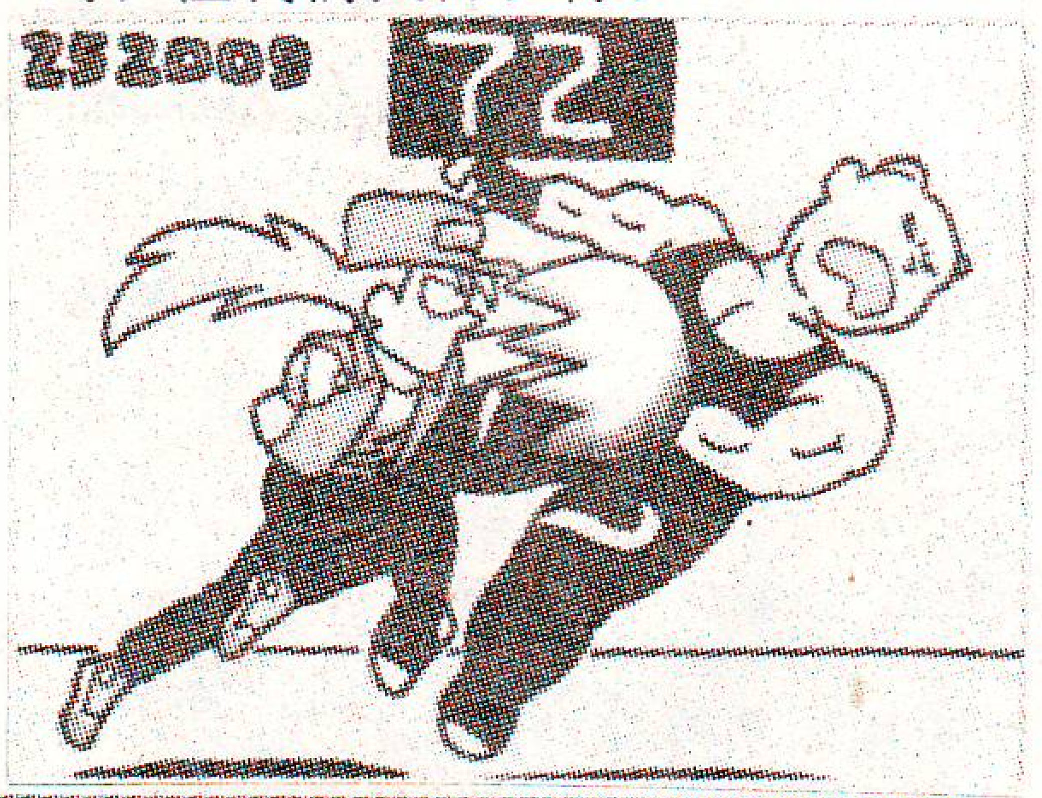
SFC几乎是对NGO版作了完全移植，坂崎良只要输入密码，就可在所有模式中使用，游戏中的感觉也一般无二。在SFC追加了对战和实习等模式，当然不用说也有难度、时间等设定。PC－SCD版则运用其独有的优势在每位战士登场时都会出现其特写画面，比街机更加充满魄力。

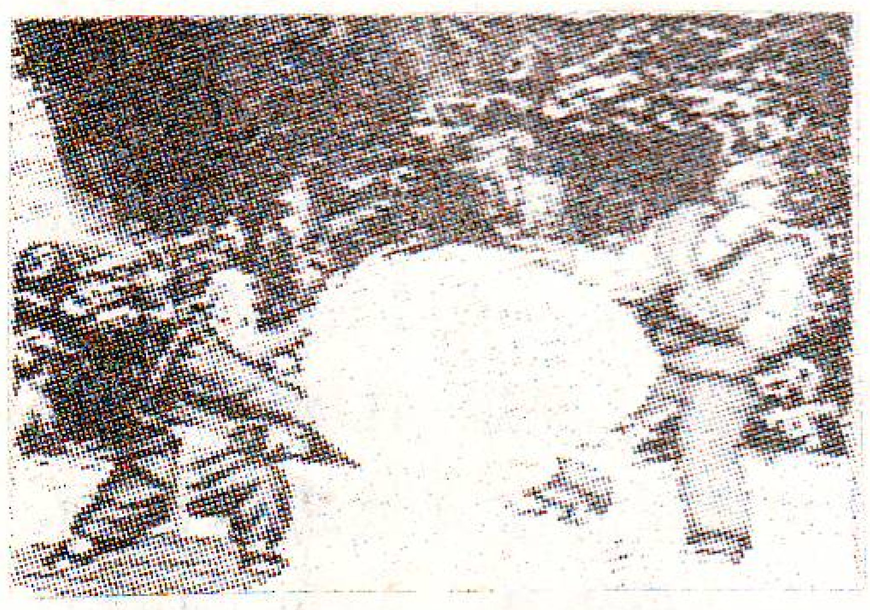
总的来说SPECIAL集合了饿狼系列中所有的代表性人物，除了三个人：在Ⅰ代登场的腿法天才理查·米亚为跆拳商手金家藩所替代；泰拳选手伽伦不复登场有东丈足矣；拳击王阿克塞尔·霍克取代了迈克尔·麦克斯。三位斗士都有各自的接班人，但他们仍是十分令人怀念的。饿狼SP的角色设计深入人心，正是这个节目成功的重要条件。

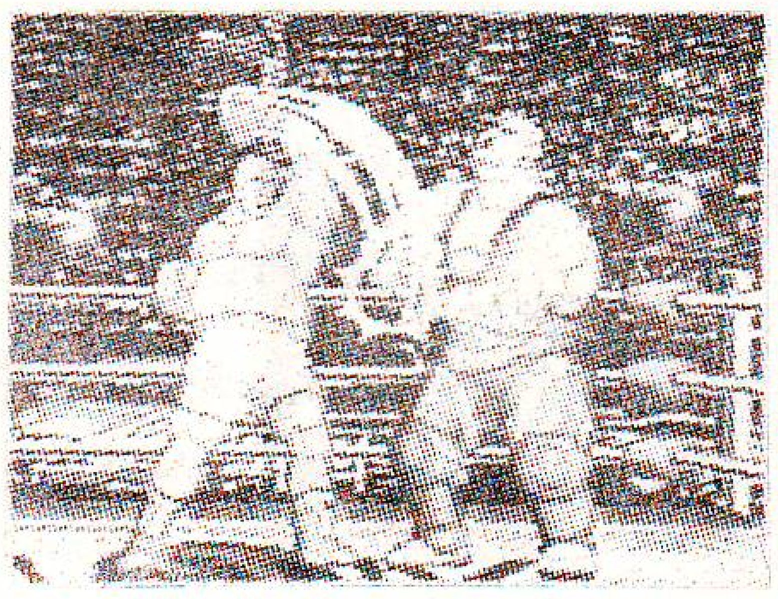
饿狼传说从Ⅱ代开始设计了超必杀技和挑衅的系统，并从Ⅰ代起一直保持二线战斗的模式，这可以说是其重要特色。但也被不少玩家指责，因为超必杀技的输入太过复杂。如果厂家没公布，很难想象能全部在摇杆上试出来。而线移动及挑衅时没有专门的按钮，虽然影响不大，也令人有点生气。

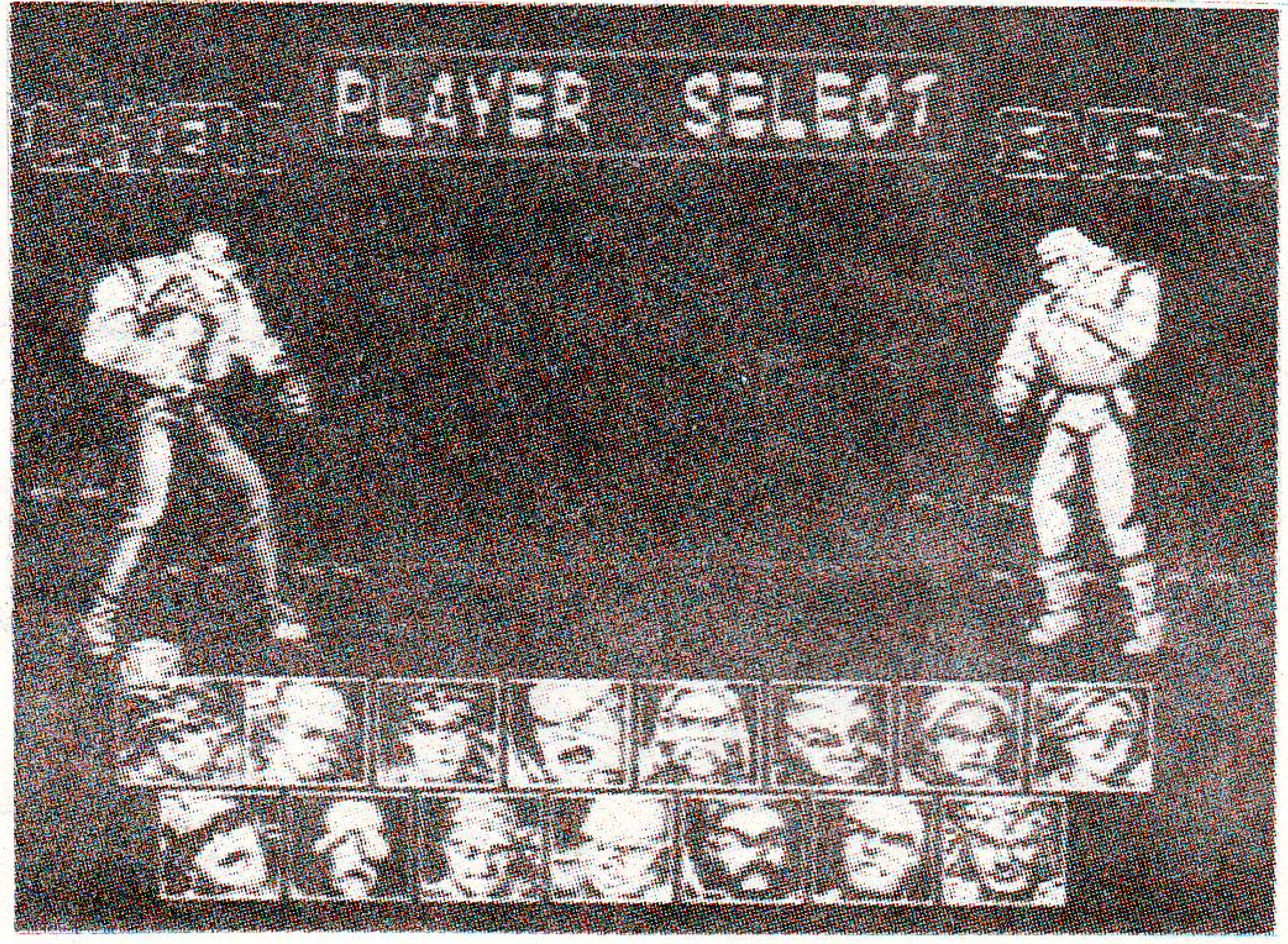
无论如何，狼一样的格斗家传说，将会在今后很长一段时间内流传下去。“特别篇”之后还会有续集吗？让我们拭目以待。



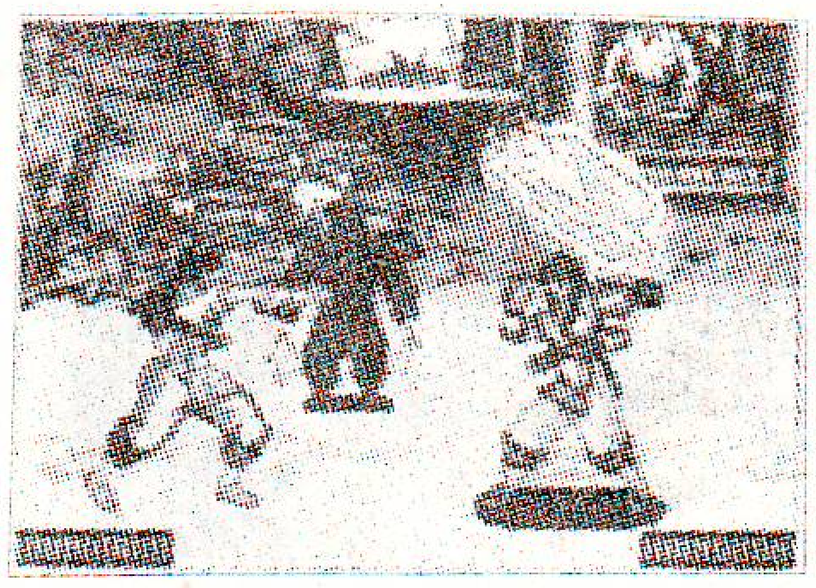


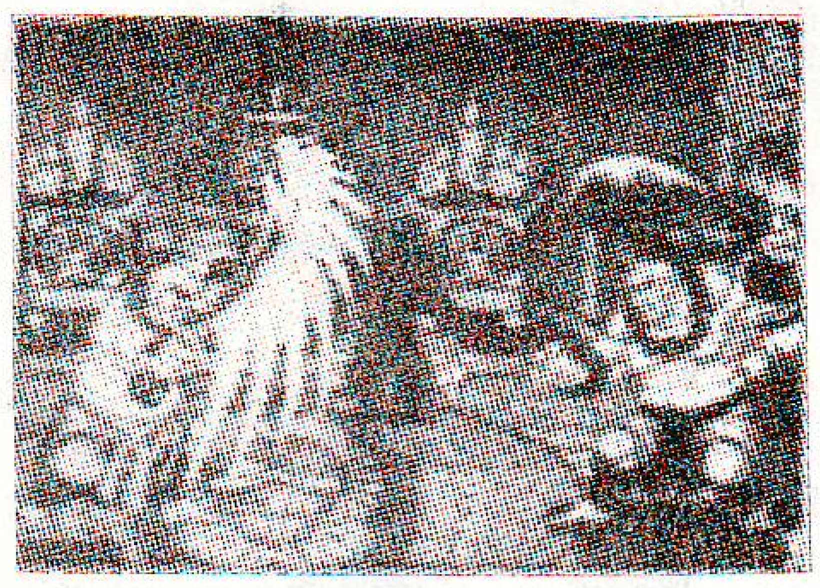


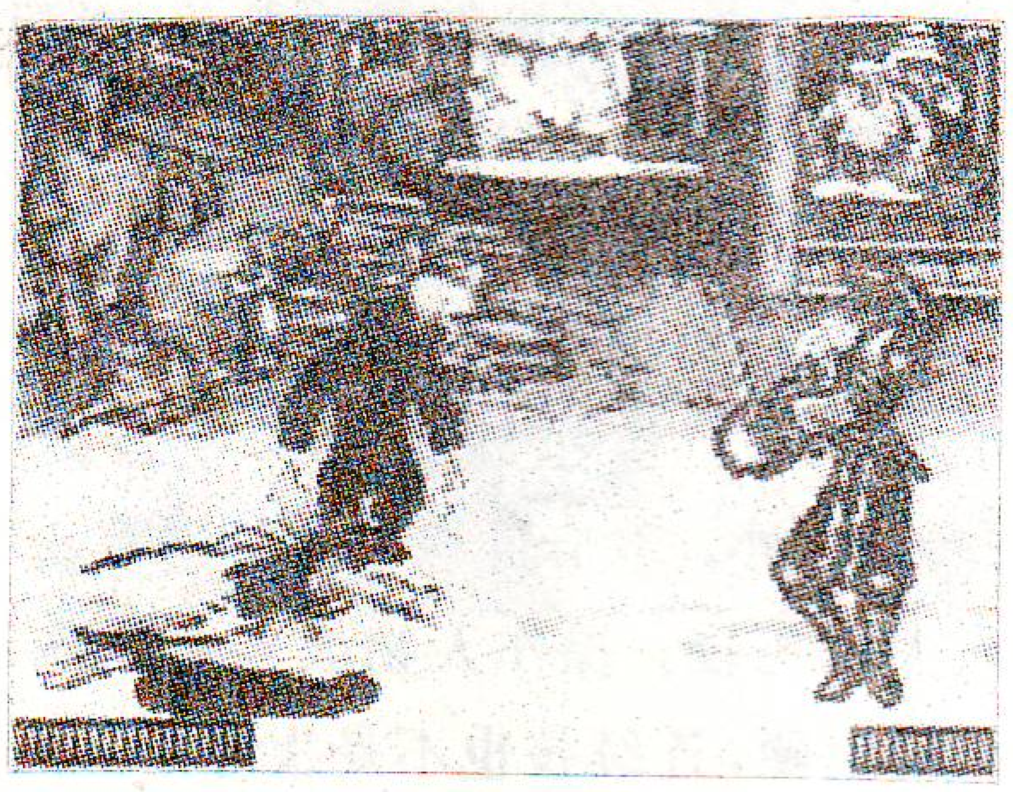


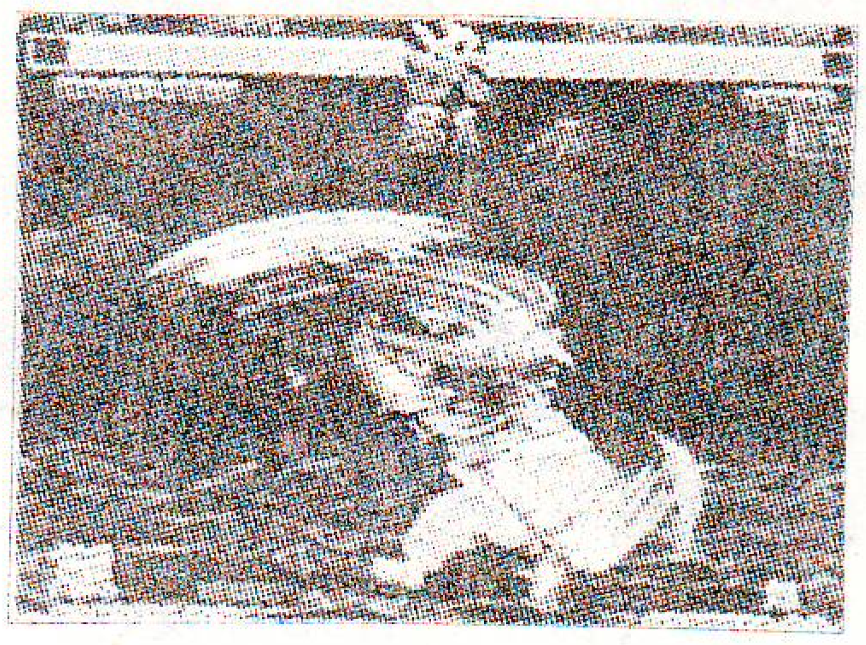














侍，就是武士。“侍魂”即武士之魂，同时也是SNK之魂。在NGO登场一年余，获得了极大的好评。

侍魂是无可非议的成功之作，它成功的要点是其独特的故事背景和新颖的对战设计。幕府时代，全世界十二位用剑高手的决斗，在打斗形式上与其它对战节目当然完全不同。除了最主要的特点用剑攻击之外，还有双方刀剑绞在一起时的（连打）腕力对决、剑器超过负荷会断裂。宝剑断掉或脱手时用拳头攻击、对战中出现秘宝（食物、金钱或炸弹）等许多特殊设计。而对决时另有一个“愤怒”系统（类似于气力计），只要被击中就会越来越愤怒，当到达最高点时攻击力会提升。

侍魂93年7月在街机亮相，94年9月由TAKARA推出SFC版，同时世嘉也公布将在年底前推出MD的卡带及其CD版本。另外6月30日，在GAME BOY也推出了TAKARA制作的热斗侍魂，不过人物造型是Q版。

SFC版的人物，TAKARA基本按照NGO版本，有十二名武士登场，最后的天草四郎时贞作为隐藏的最终角色可用密码选用。卡带中同时有着难易度、时间等设定项目以及新增的对战模式。MD版可能要晚些露面，据目前所公布的资料，在MD上可以直接选用BOSS天草，但在十二武士中去掉了美国人“地震”。GB版倒是人物最全的版本，里面除了十二位武士全部登场，还可以用秘技选出天草及原作中的背景人物，黑子（裁判）和飞脚（送货员）来作战。

侍魂的人物造型都非常独特，三位正统派剑士霸王丸、柳生和桔右京都给人留下极深的印象。作为配角的歌舞伎千两狂死郎和形似妖怪的不知火幻庵，以及带鹰的美少女娜可露露和带犬的美国忍者加尔福特相映成趣。最特殊的大概要算地震了，这家伙无论从外形还是个头都让人想起《北斗之拳》中的红桃，恐怕刚见到他时谁也不会相信他是位忍者。丰富而新鲜的主人公形象也是侍魂的魅力之一。

关于侍魂的遗憾只有一点，就是它在家用机上推出的这几个版本都实在不能令人满意。移植这个游戏的难度真有那么大吗？现在其续篇“真·侍魂”即将面世，让我们拭目以待。

出品/SNK

侍魂 SAMURAT SPIRITS

豪血寺一族

出品/ATLUS

在对战游戏领域一向名不见经传的ATLUS，凭借豪血寺一族在格斗界异军突起，争得了一席之地。

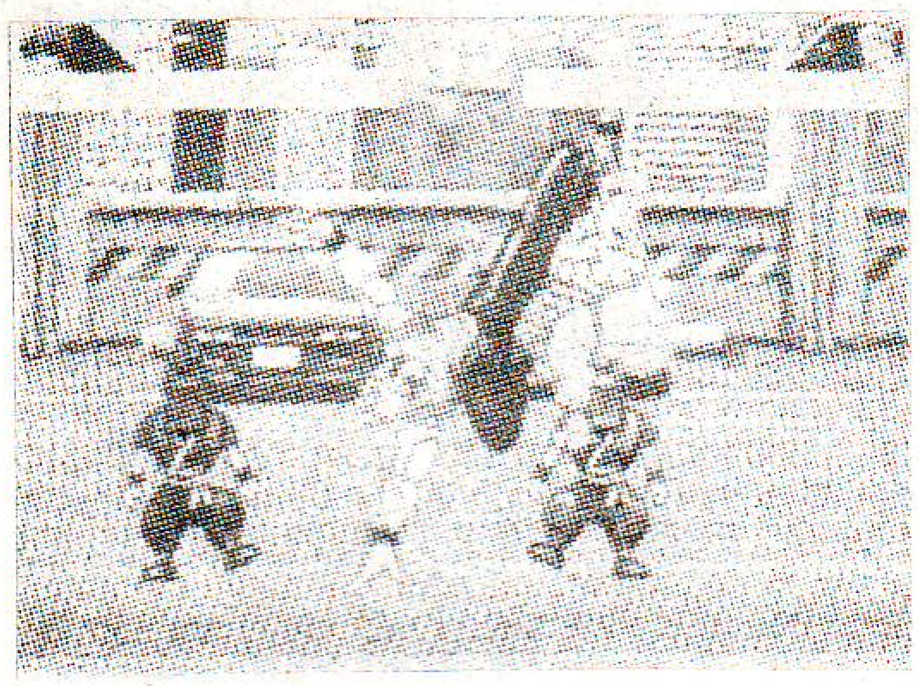
豪血寺一族的登场角色只有八位，与同期的节目相比之下是战士最少的，也没有什么特殊设计。画面中人物比例较大，很有迫近感，另外格斗场地及空间是在所有节目中最广阔的。八位斗士的本源设定较特殊，人物设定构思取自中国的十二生肖，一人代表一种动物。加上各具鲜明特色的性格定位，吸引了众多玩家。

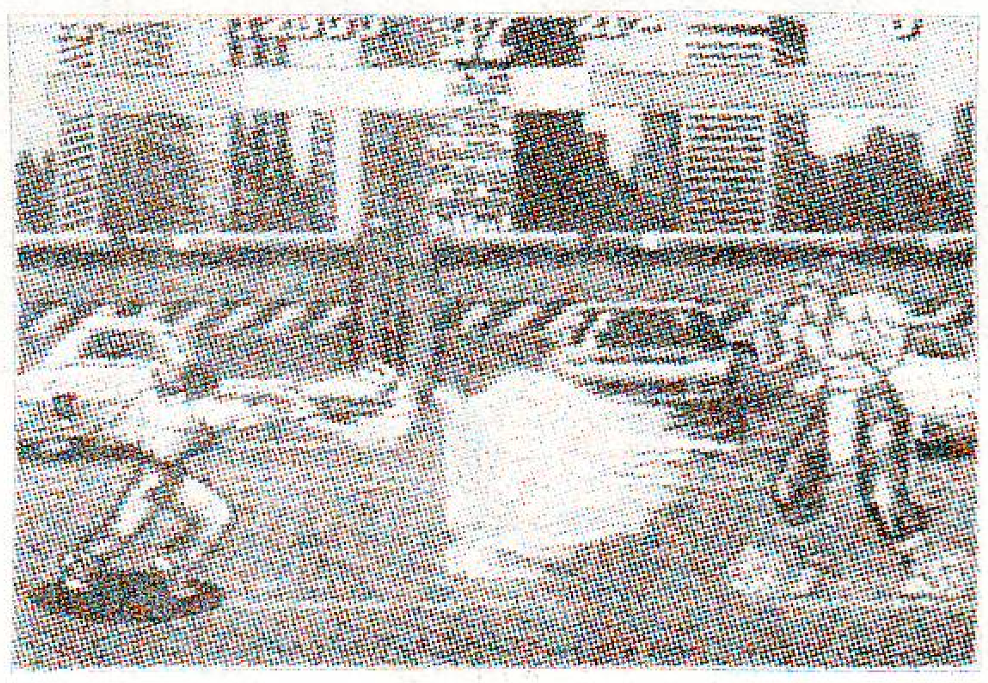


豪血寺一族93年在街机登场，今年9月份在SFC推出移植版，MD版本也在筹划中，预定年底面市。

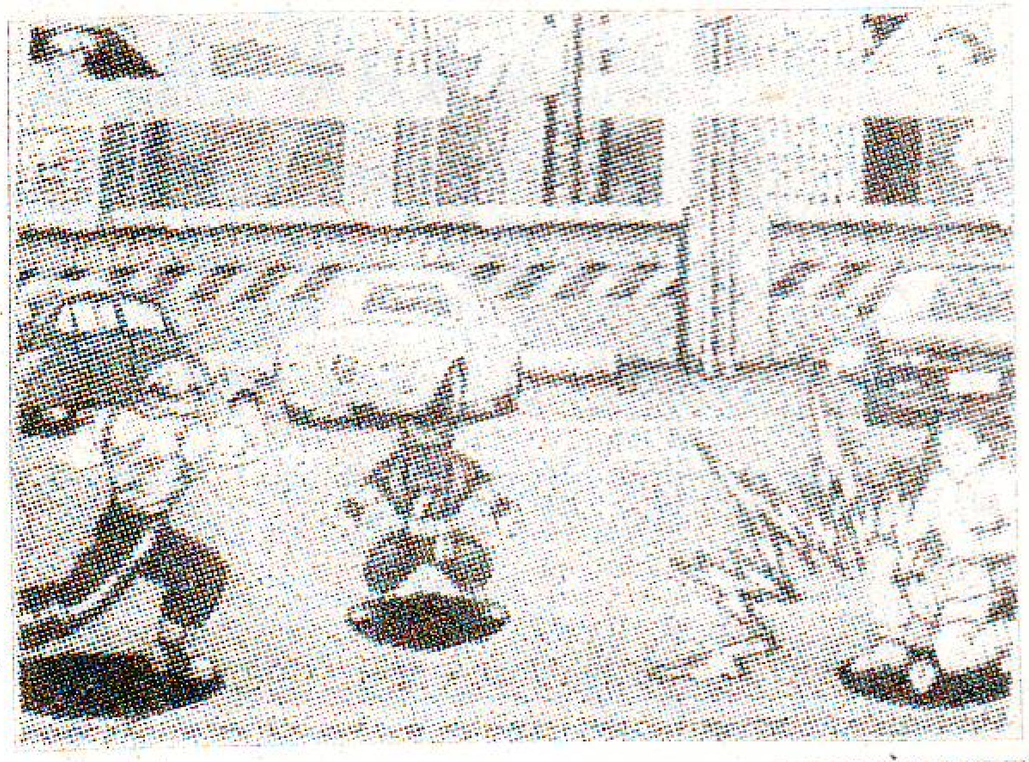
游戏的人物中，有几位设计得相当出色：兔婆婆欧塔妮、中国猛虎陈念、蛇女安琪娜均让人过目不忘，带点邪气的忍者才藏也算个成功的角色，倒是几位主角形象显得有点单薄。

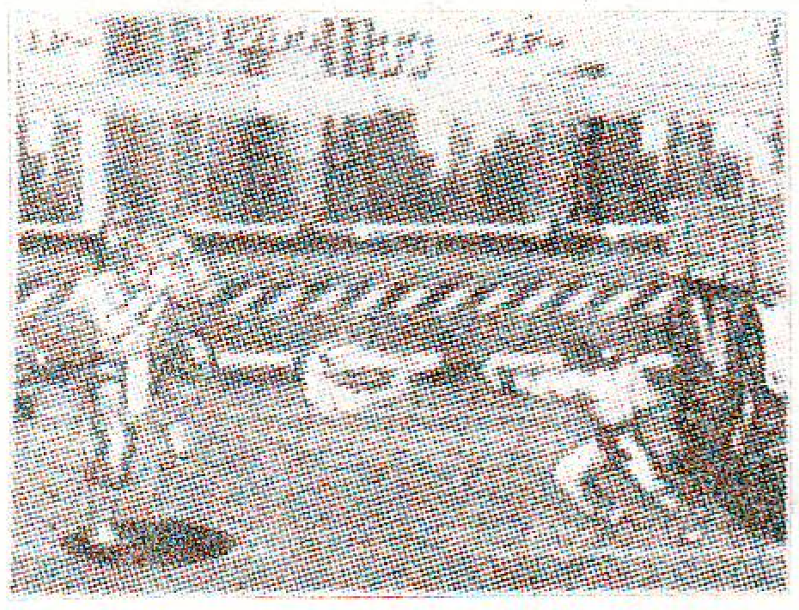
游戏的缺陷主要在于出场人物过少，若在90或91年推出，必会得到好评。而近两年的对战节目出场人数成倍增长。如S街霸Ⅱ的十六人，世界英雄ⅡJET的十八人（?）等。相比之下人数太少，游戏性就低了很多（至少也该把十二生肖凑齐）。另外，本节目与当前的诸多新版大作比较，操作人物战斗时动作相对生硬，连续技也不是很好用。不过它仍有一定魅力，拥护者相当多，不然任天堂和世嘉也不会考虑要在自己的十六位主机上推出移植版本。其续篇已经公布，相信面世时会给广大玩家一个惊喜。















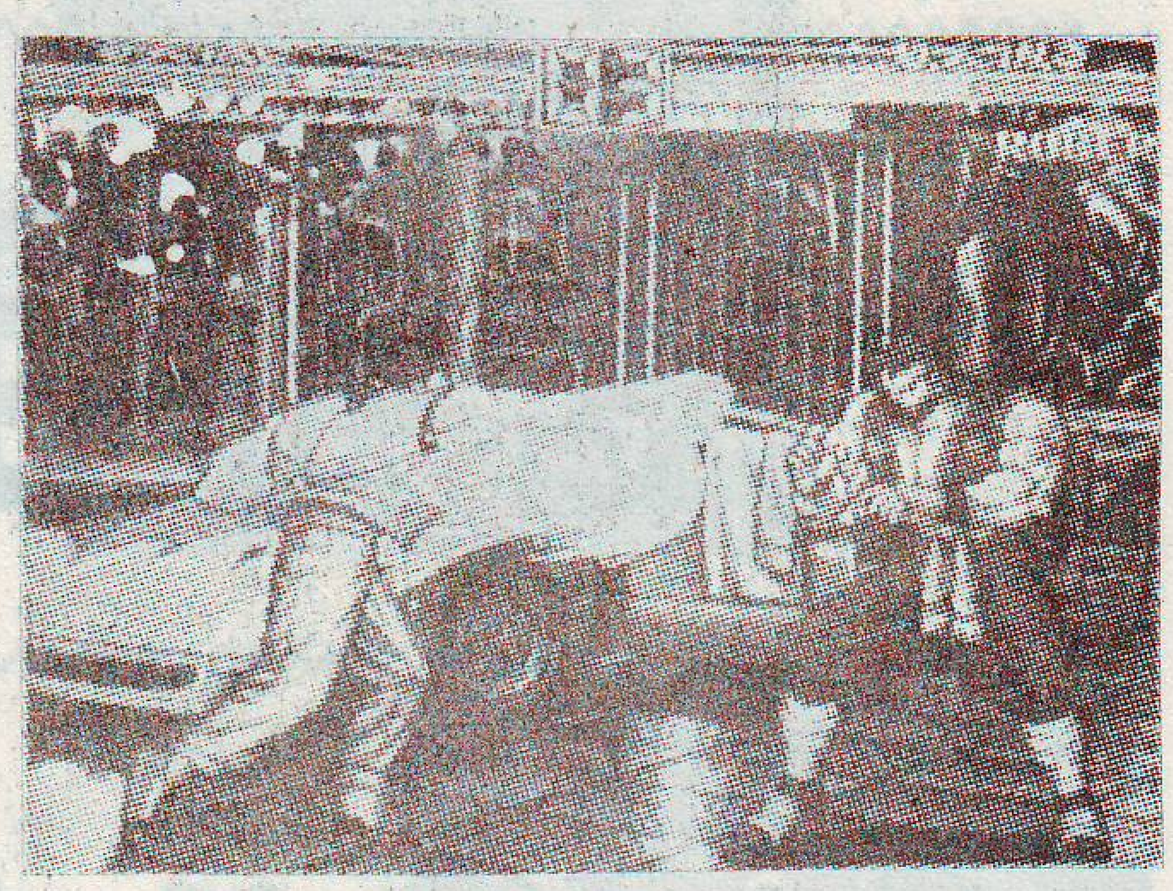


龙虎之拳 2

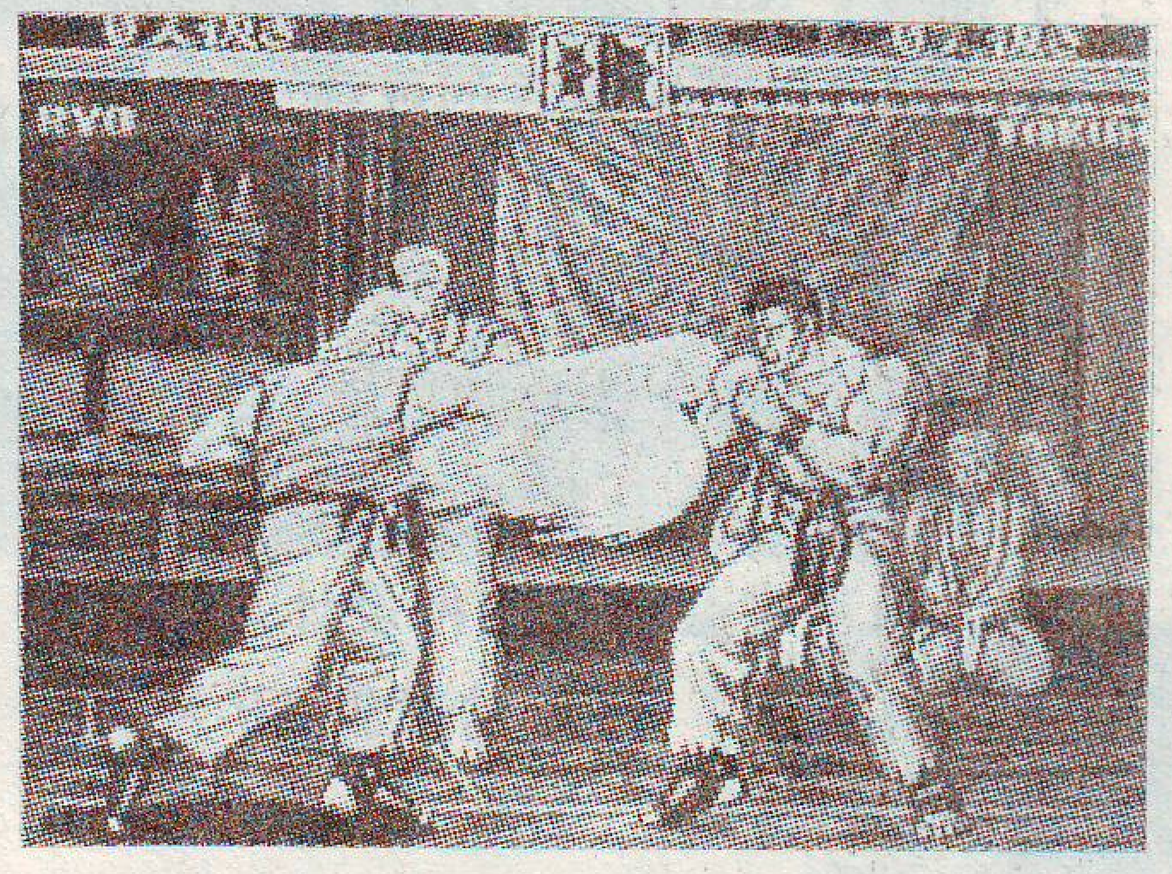
出品/SNK

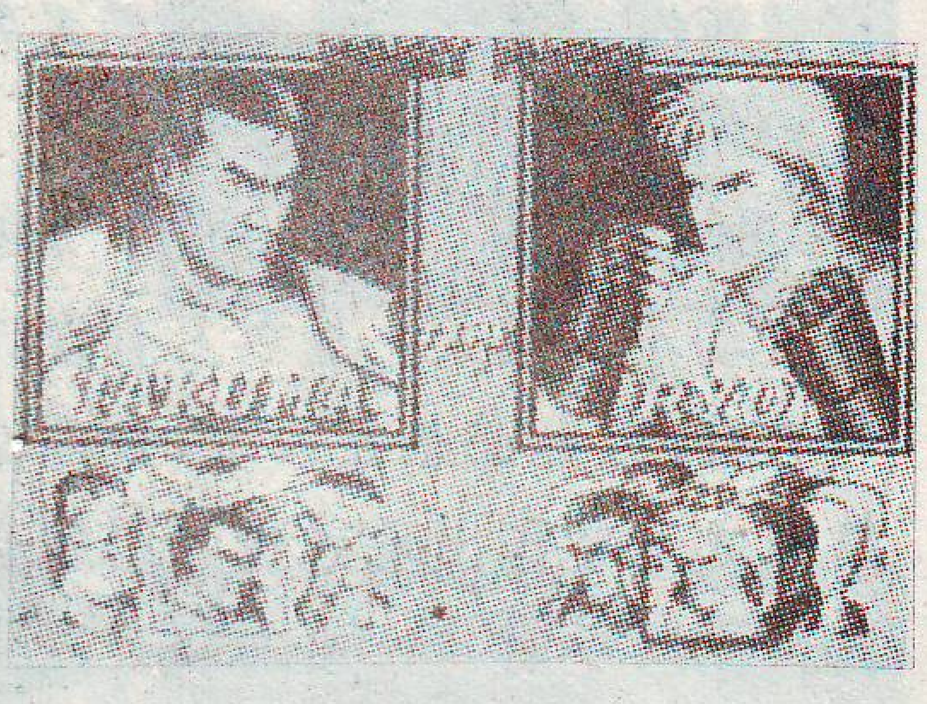


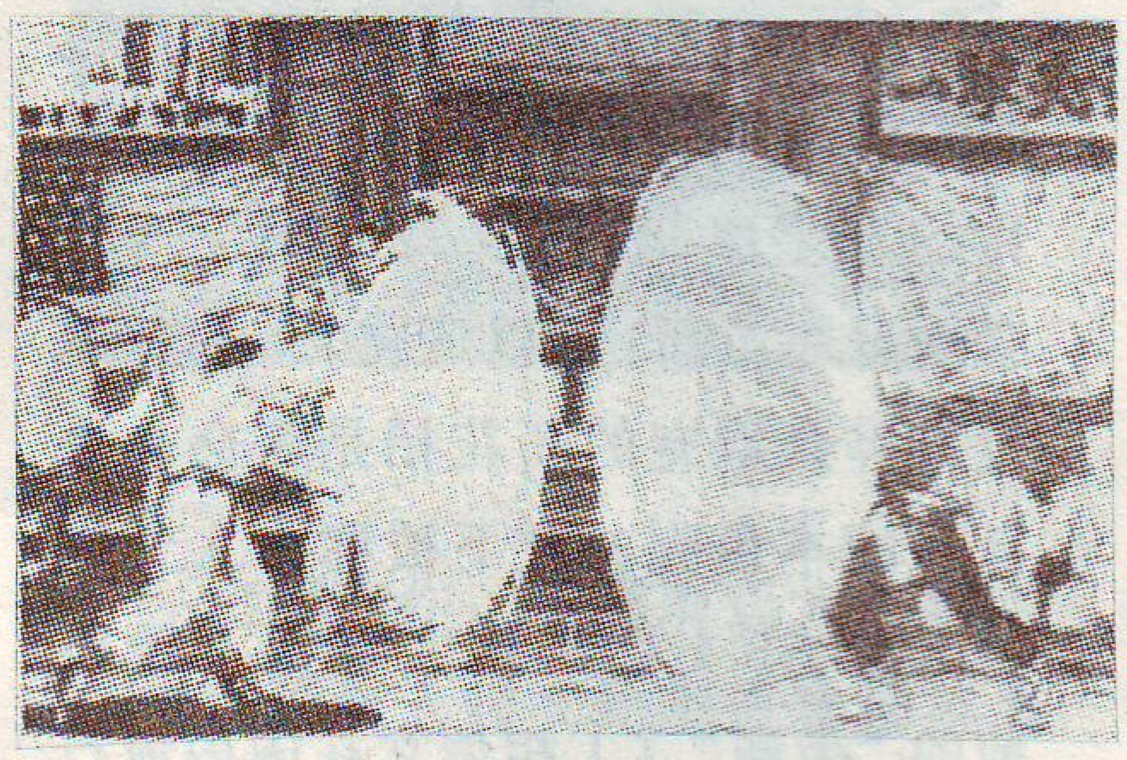


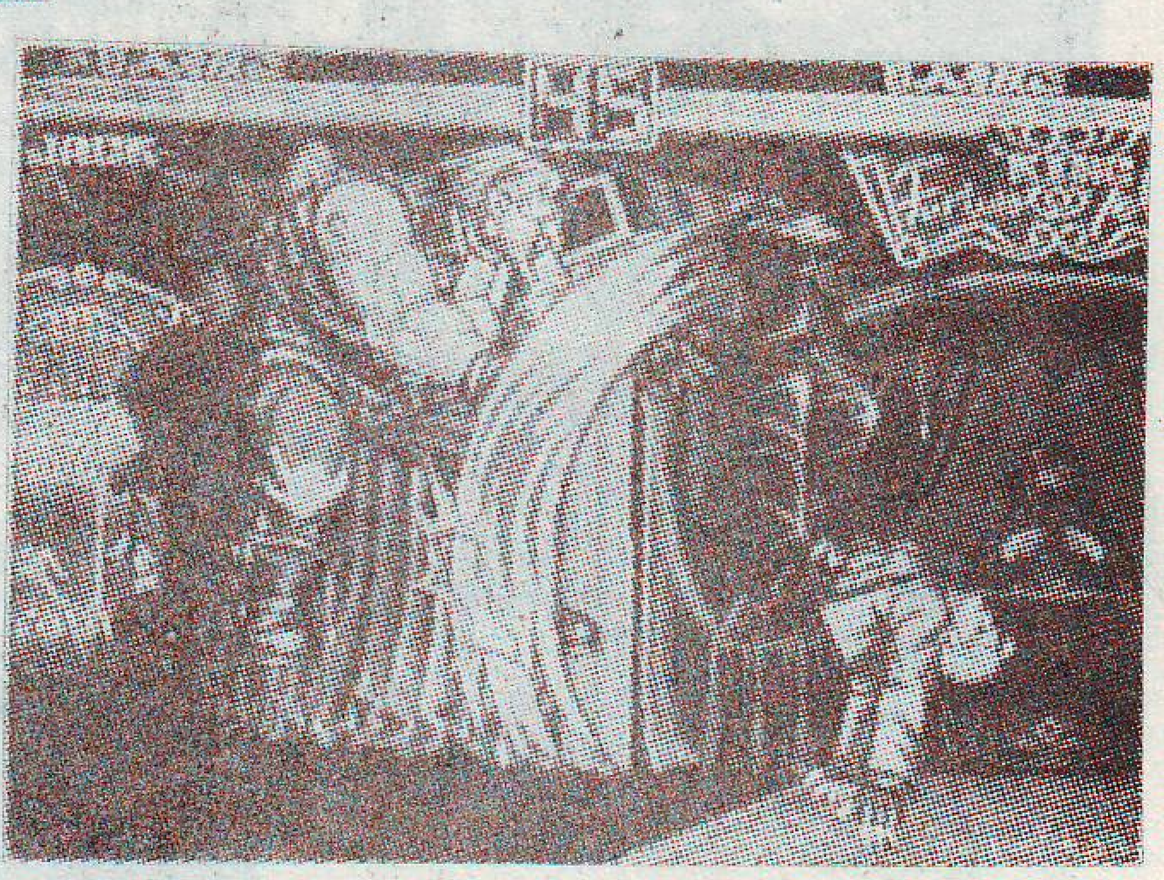












SNK 的代表作龙虎之拳第 2 集，倍受玩家推崇的超大容量格斗经典。

以气力、超必杀技等对战设定和双焦视觉系统而闻名的龙虎之拳，在续作中仍保留着这些招牌式的设计。登场人物增至 12 位，剧场模式中可选择的角色由 2 人变为全部。极限流一族的大师坂崎・塔库马和他的儿子良，女儿百合，还有弟子罗伯特全部参战。配角中增加了来自蒙古高原的男儿铁木真和忍者如月影二；一代中的藤堂龙白是这次唯一没有出场的人。在龙虎 2 中居然也有隐藏角色，就是饿狼传说的 BOSS 吉斯！他这次会身穿西服上场，武技也有所变化，出现条件与饿狼 SP 中坂崎良相同，必需以 2：0 战绩打倒全部对手。

龙虎 2 代 94 年初登场，预定年底推出移植到 SFC 上的版本。

龙虎 2 的人物，由于厂商对剧情的大力宣传，在玩家心中的印象也是相当深刻的。事实上，在 SNK 的节目中，龙虎2的人物及剧情设定大概可以排在首位了。

对于龙虎之拳系列的双焦及气力等设计构思是否合适用户们一直都有争论，应该说称赞者还是多数。但它一代就存在一个重要缺陷，就是出拳和跳跃时从按钮及摇杆操作到人物实际动作的反应时间，总有慢了半拍的感觉。好在二代对此作了修正，但打斗的操作感始终不算十全十美。

超级街头霸王ⅡX

出品/CAPCOM

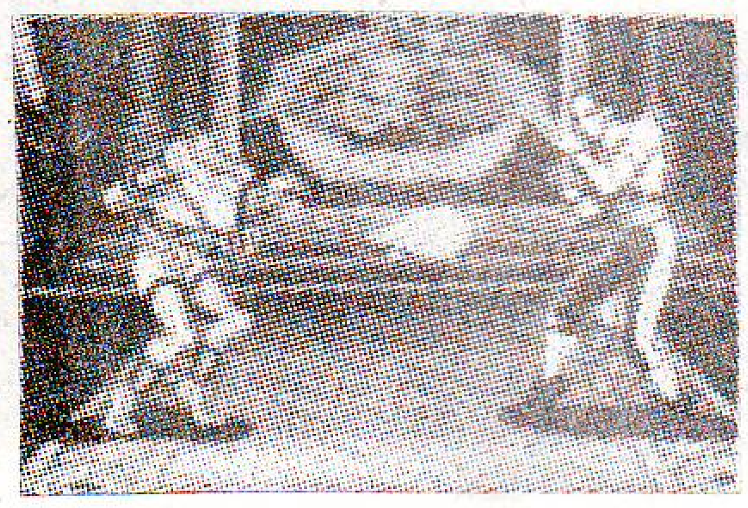
继超级 SFⅡ之后的又一街霸系列新作，CAPCOM 在街霸系列中下的功夫可谓登峰造极了。

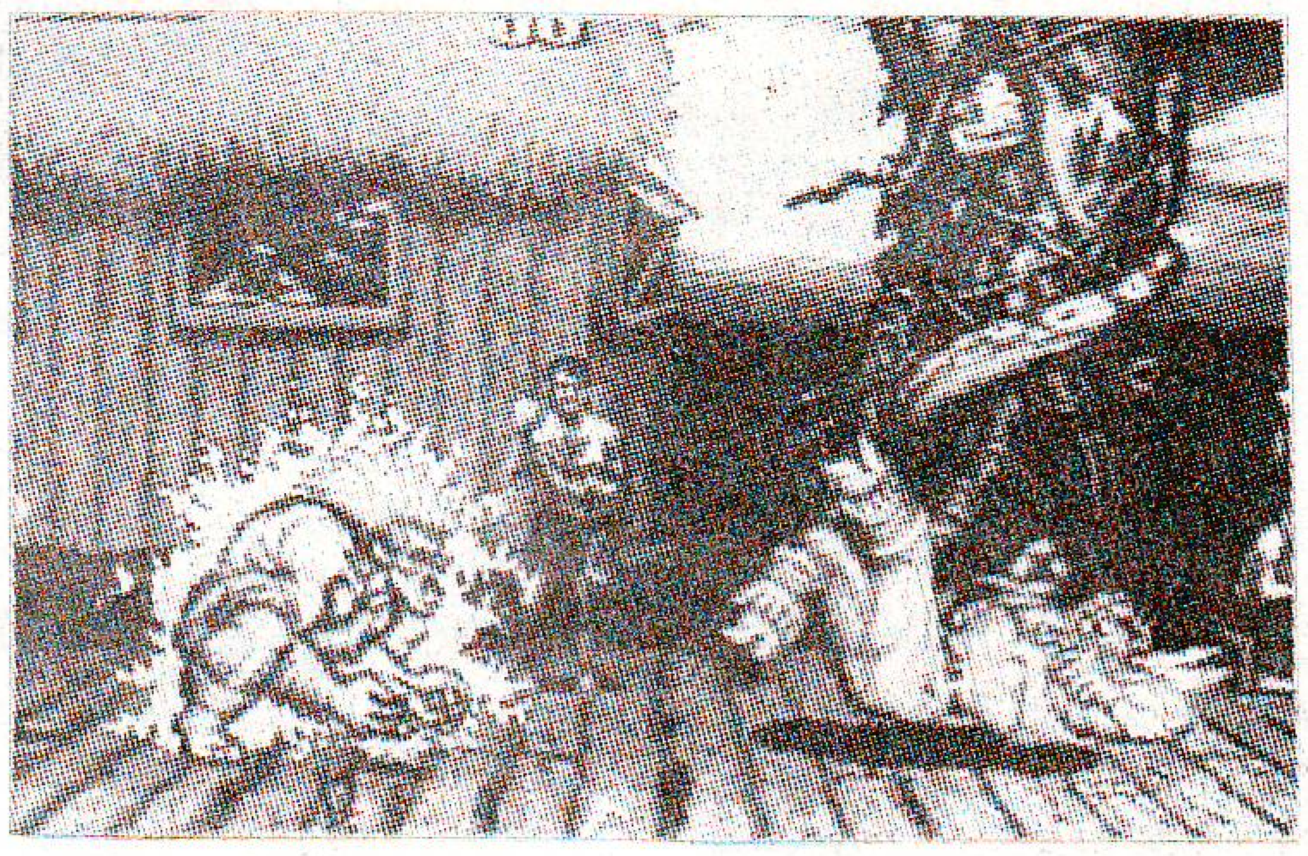
比起 SUPER 版，SSFⅡX 的主要变动不算很大。基本上有设计了气力存贮，超必杀技系统，使用必杀技时人物动作出现残像，用超必杀技打倒对手时，背景画面会发生变化，防御重拳重脚时也会失掉体力等。在细小的方面，人物的状态动作更细致了，并且增加了许多新的技巧。比如桑吉尔夫加了腿键的空中摔投，KEN 增加了空中地狱车等。另外，若以全胜的成绩（?）打倒 VEGA 时，会有一位隐藏的角色出场。他是一位穿着与龙、KEN 相似道服，颈挂念珠的武道家，使用强化的波动拳及升龙拳等武技。（在 SFⅡ系列中会出现这种设计，不可不认为是受了 SNK 的饿狼 SP 及龙虎 2 的影响）。

“X”的街机版是今年春天推向市场的，据日本 TV Game 观察家分析，该节目前仍有很大可能在 SFC 上推出移植版本，但估计至少也会在一年以后。而更大的可能性是在次世元主机上移植，到目前为止 CAPCOM 已表示准备在今年底或来年春推出 3DO 版本。不过 3DO 只有五个按钮，届时会不会为了 SSFⅡX 而推出 3DO 的专用手柄呢？

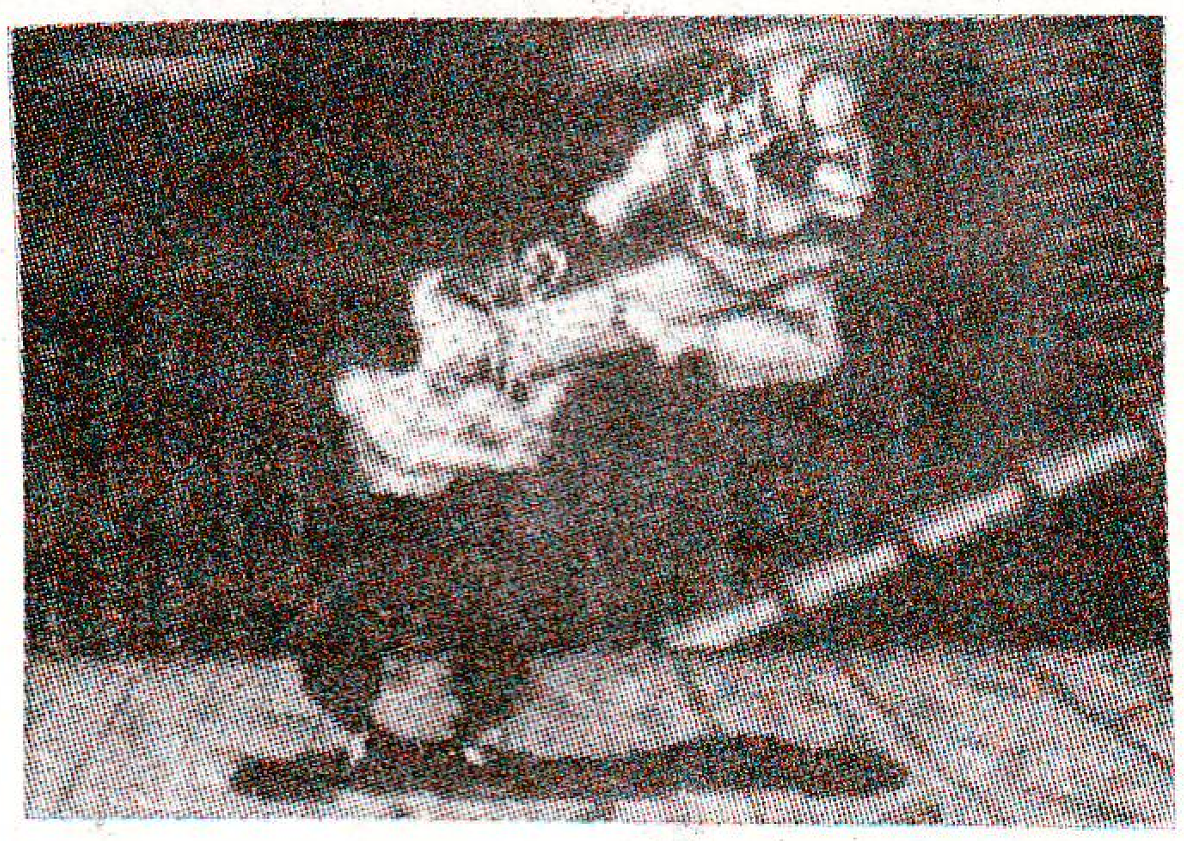
SSFⅡX 中登场的十六位战士均是旧人物，只有那位隐藏的功夫高手豪鬼值得注意，他究竟是何方神圣？在那件黑色道服背上写着一个红色的“天”字……

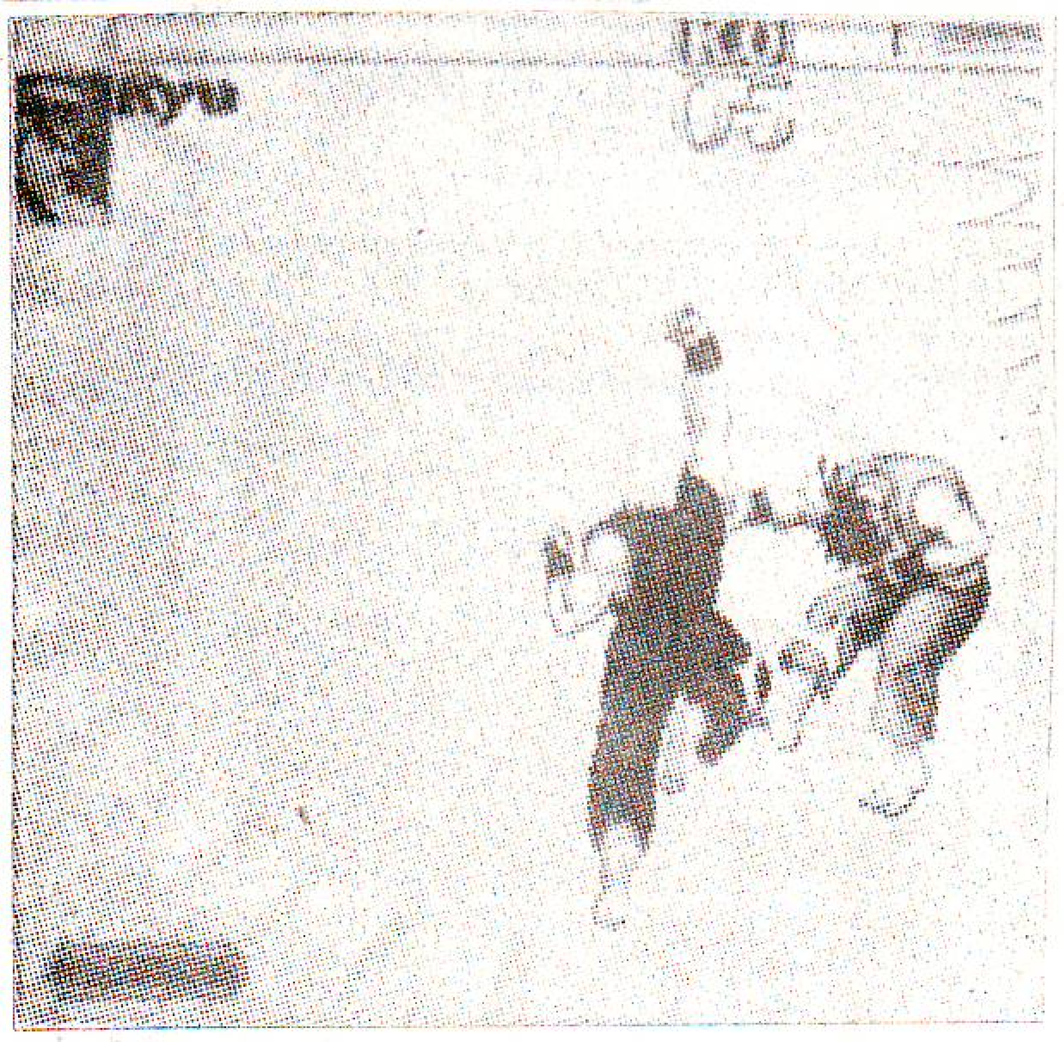
对 X 版创新系统，及隐藏角色的设计基本可以理解，一个游戏节目的众多续篇要想一浪高过一浪，必须有所革新，加以变化。但一味地设计哗众取宠的新花招是否会失去自己的本色呢？眼下被称为人气版的 X 版 SFⅡ已经让人觉得不像以前的“街霸”了！相信它在国内流行开的那一天，叫好声是少不了，但也一定会有人提出相同的忧虑。

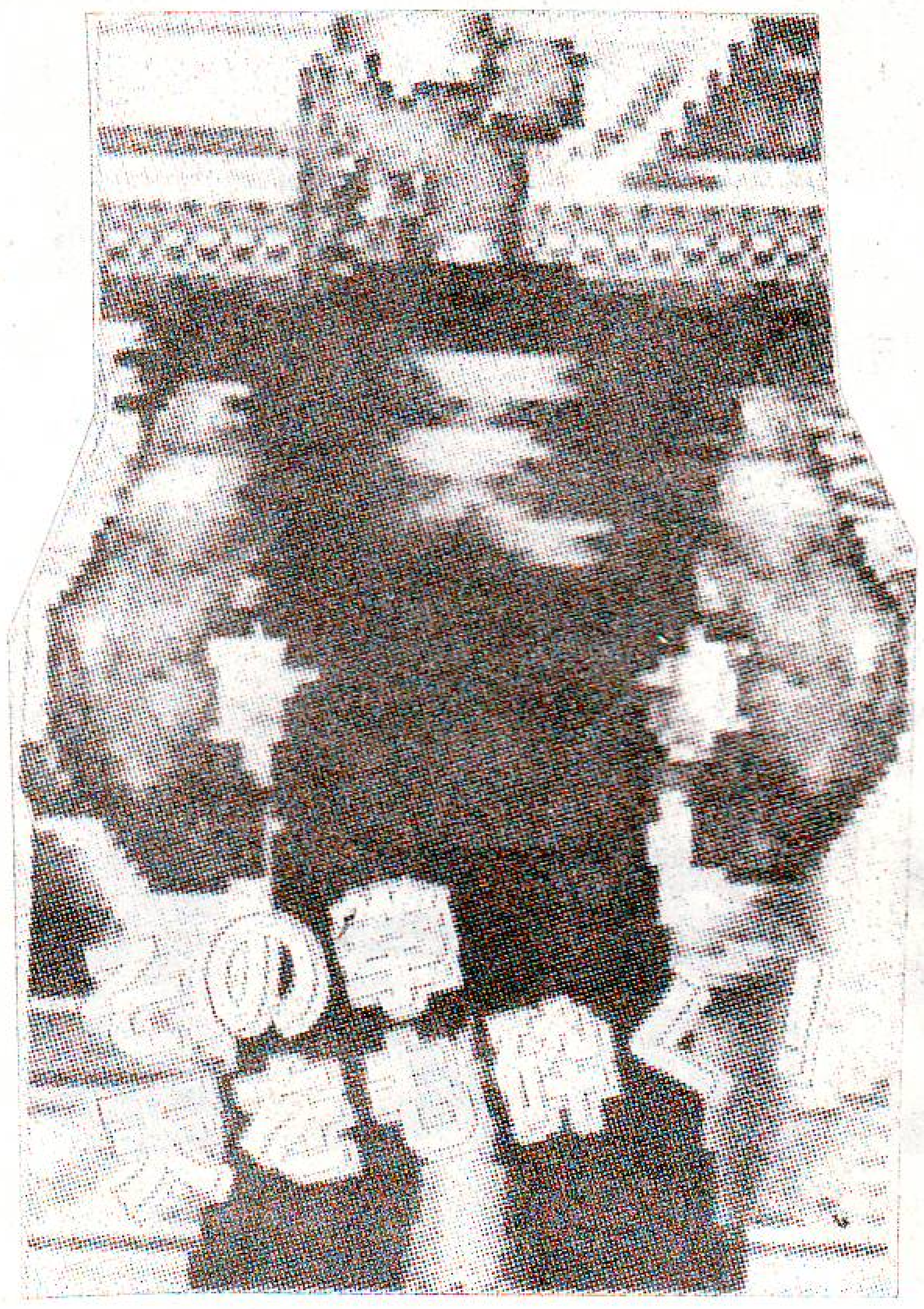


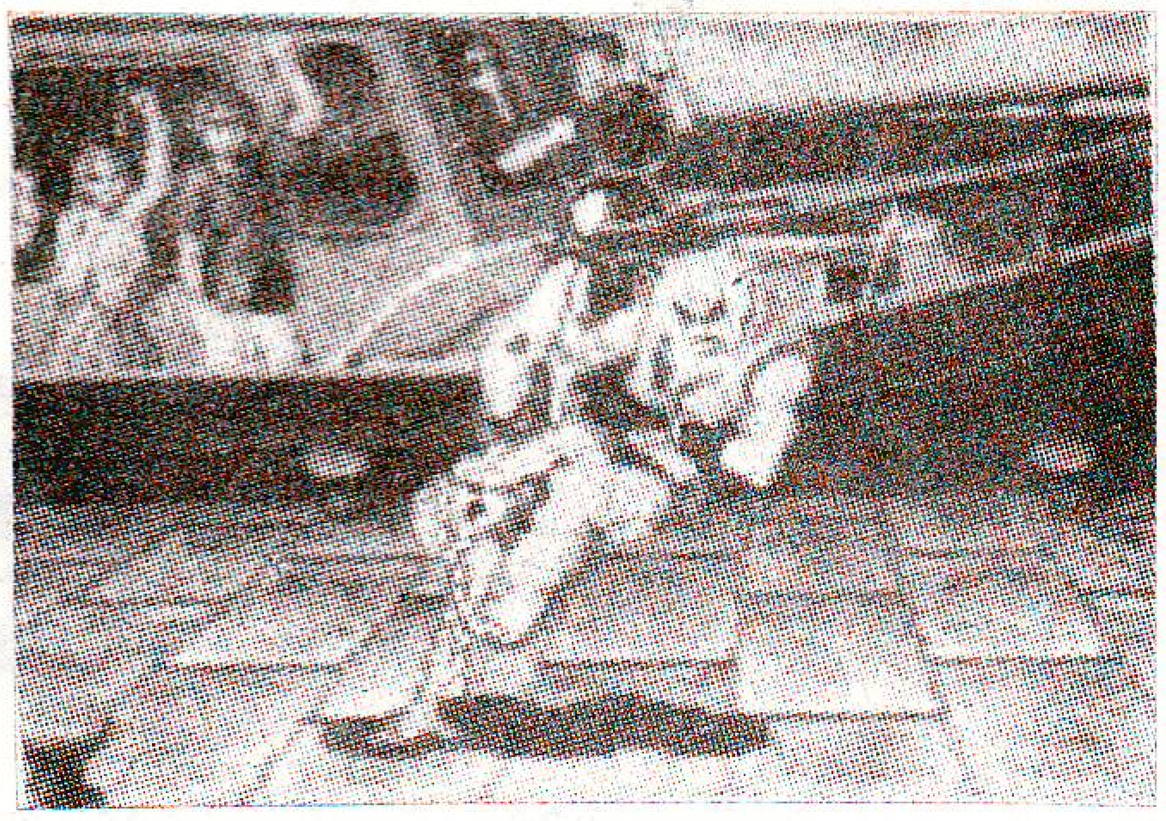


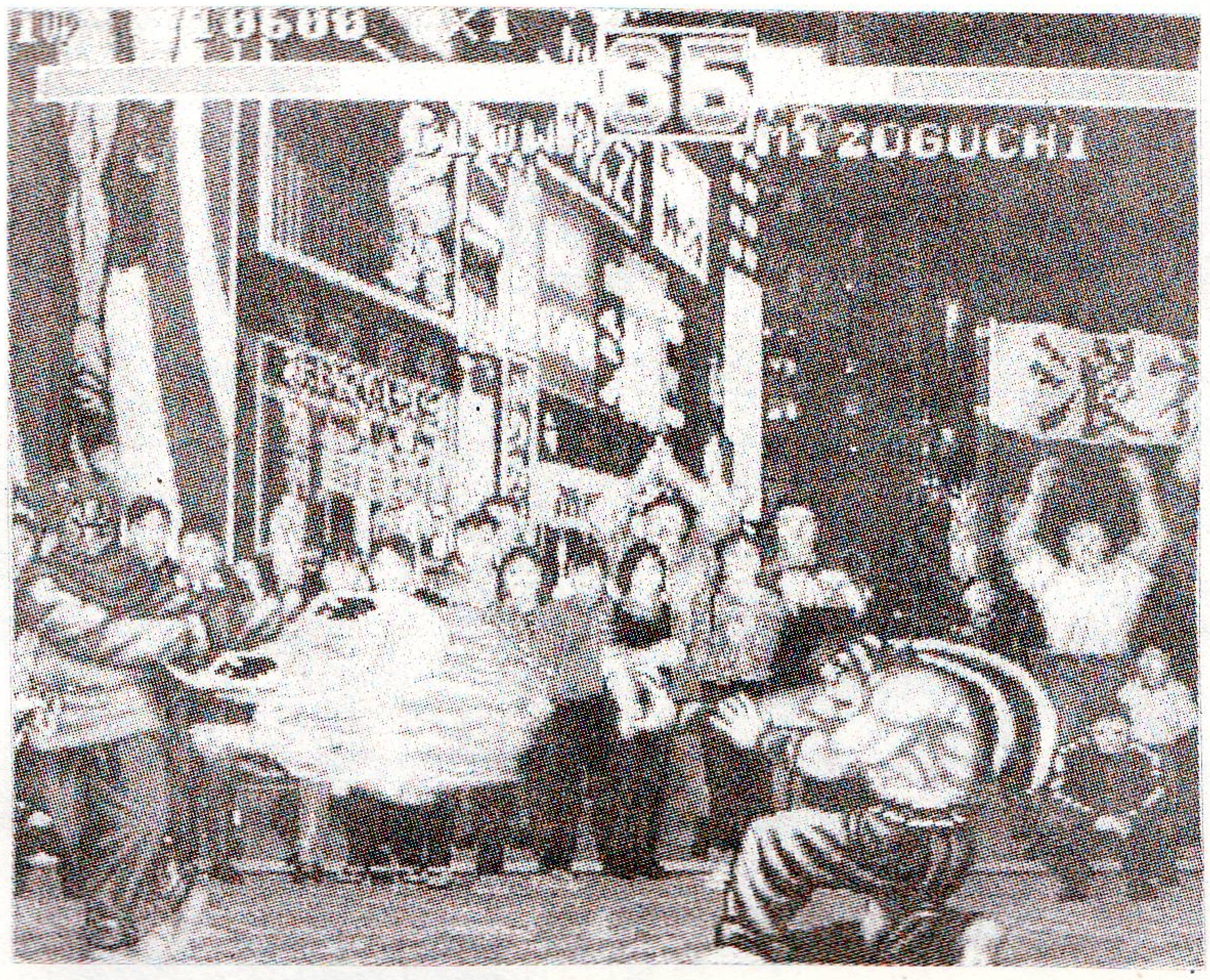


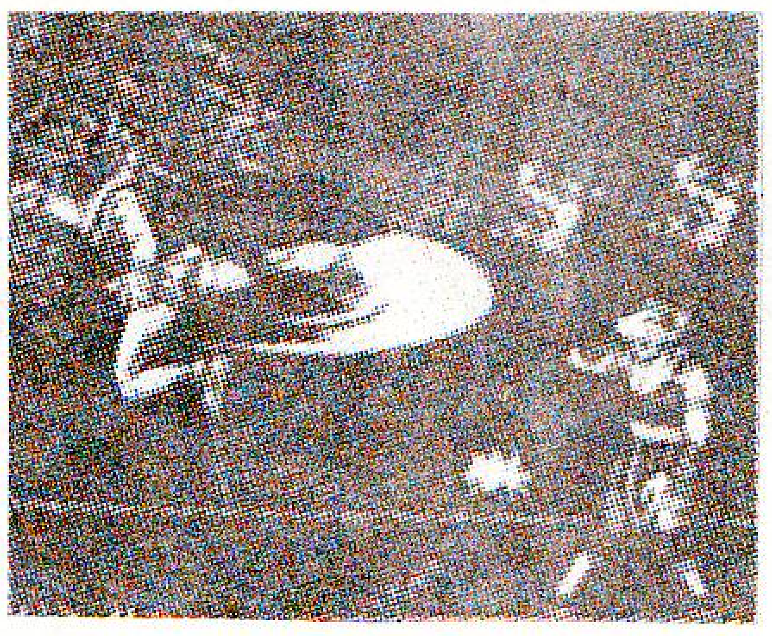


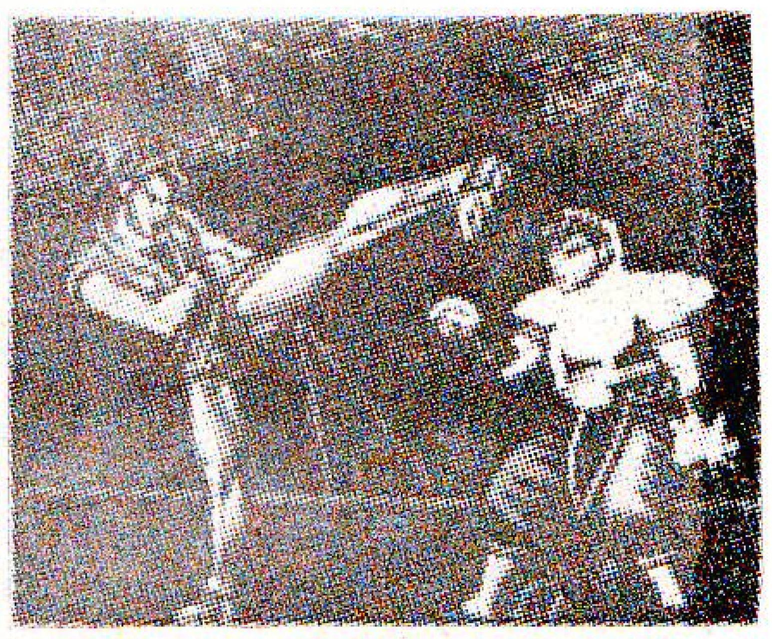


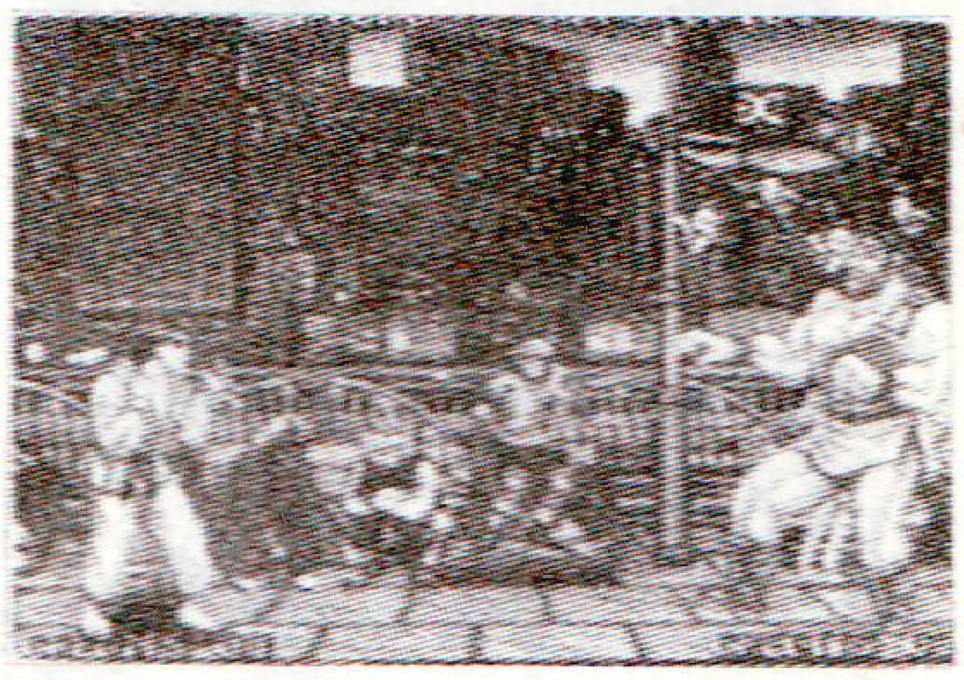


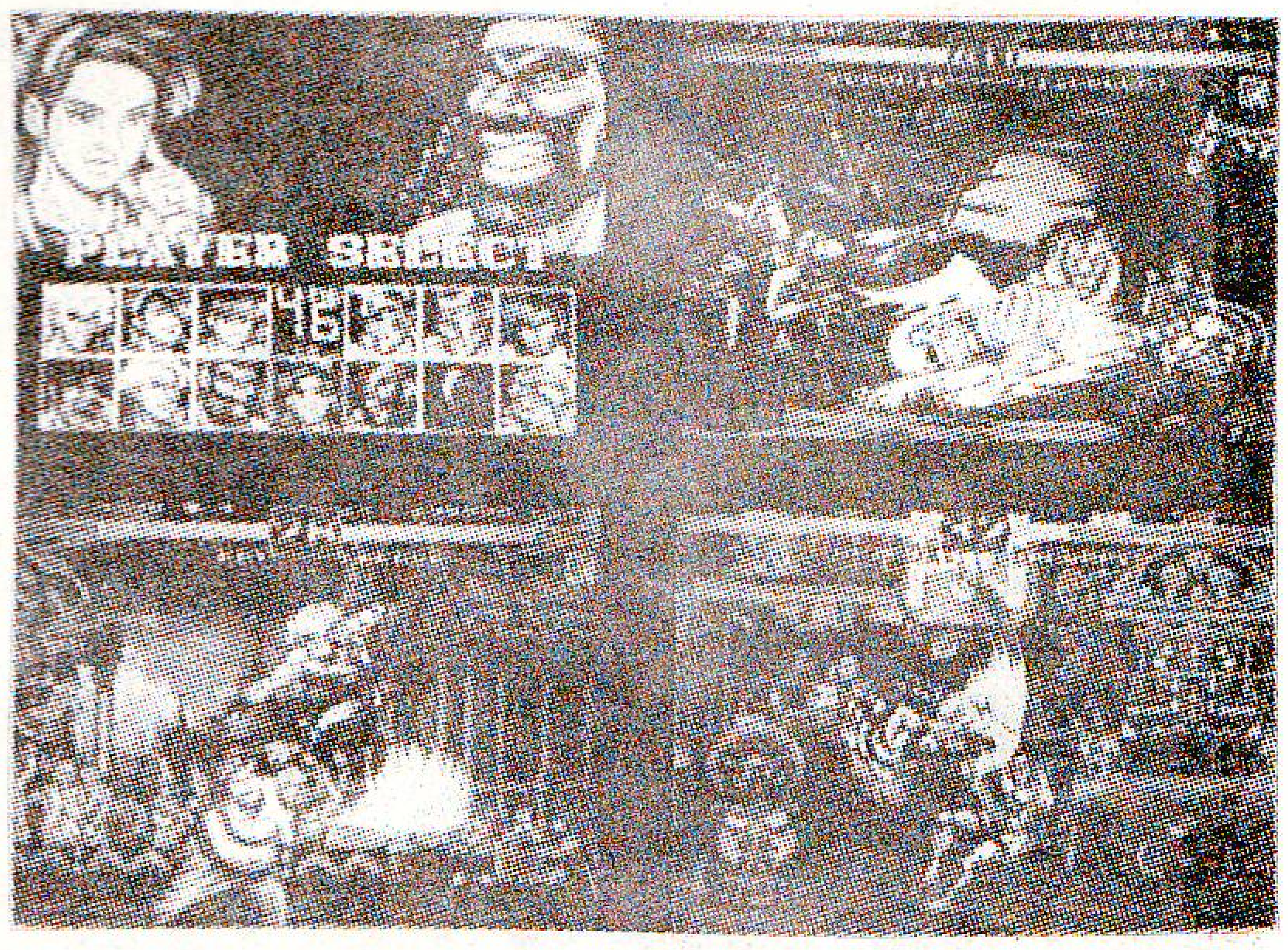












比起前作，震撼版最大的特点是增加了新人物女跆拳道家柳英美及非洲人塞吉·木哈巴，并且两位BOSS也可以在一开始选用。另外，所有的必杀技都强化处理得相当华丽，比如沟口诚的虎流碎波，在前作中只是普通的外气功，本作中被设计成一只猛虎的形状，实在很有威慑力。弱点设定依然存在。除此之外，说不上什么显著的特点。

斗士之历史震撼版于今年夏天发售，像这样一部热门节目没理由不推出移植版本，不过什么时候，在何机种推出目前尚未公布。

震撼版中登场的旧人物基本上没有变化，引人关注的是新角色中的韩国女斗士柳英美，她漂亮的腿法同时有着超强的威力，因此一出现就赢得了大批拥护者。卡诺夫好象比从前更胖了，但他的威力看上去丝毫不减，会有人因此而选用他吗？

虽然在震撼版中做了改进，但操作感仍然不尽理想，而且总的来说游戏没有多少新意，只是重复传统的对战格式，估计在今后的一段时间内斗士之历史也无法做到大红大紫的地步。

出品/DATA EAST

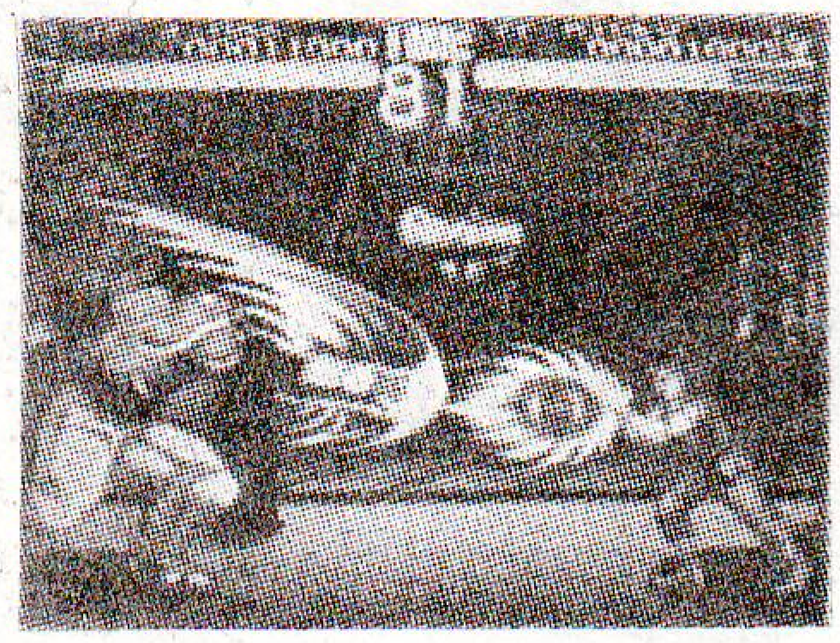
斗士之历史DYNAMITE震撼版

世界英雄2 JET喷射版

出品/SNK & ADK

SNK/ADK的最新作品，也是NEO·GEO上现阶段评价最高的软件。

喷射版有多处变更点。首先，剧场形式中增加了武者修行模式和超武道会模式的选择；对战时增添了人物特性的设定，可选择平均型及力量型、防御型、速度型；除BOSS的两位角色外的战士增加到十六名，并且又有一名隐藏BOSS角色出现，合计共十九人。打斗时的操作也有所变化，每位角色都增加了前冲和后冲，并学会了超强的新必杀



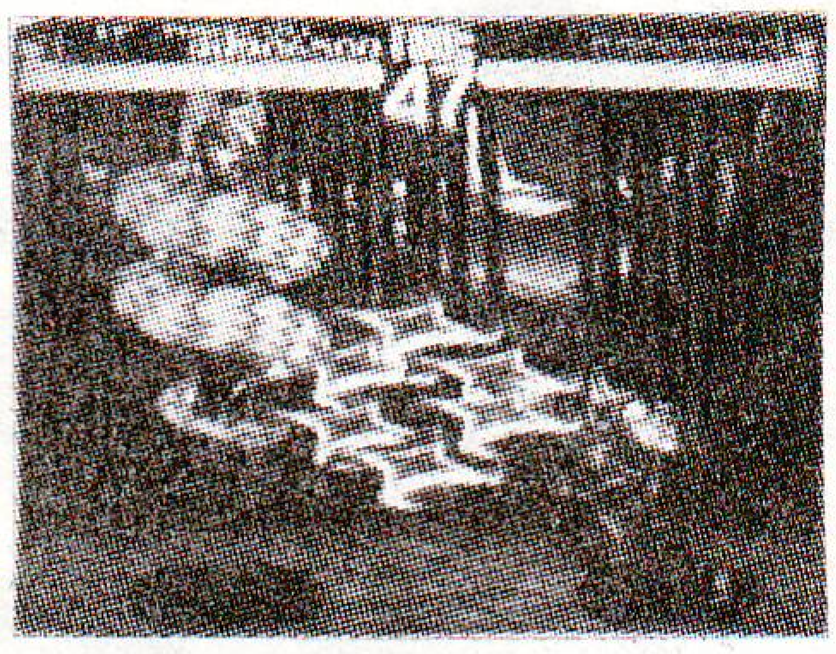
技，使战斗场面变得极其丰富多彩。

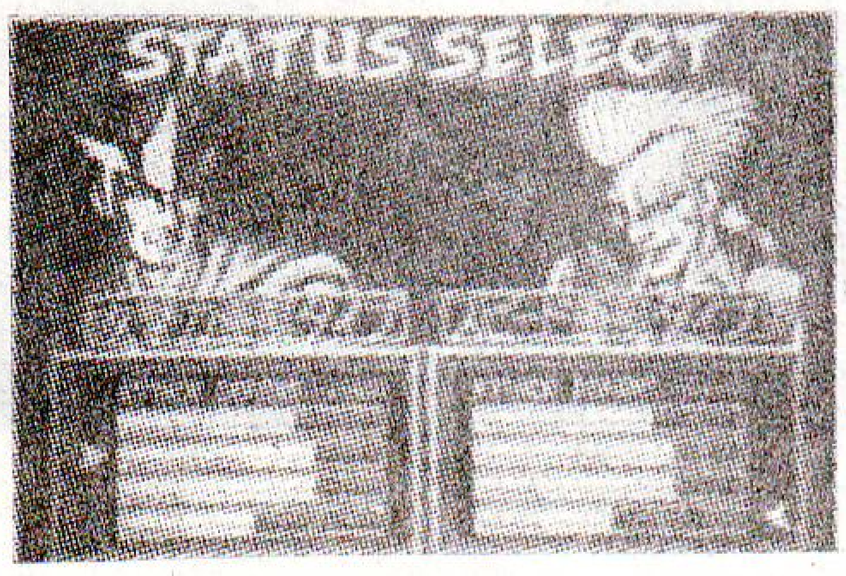
喷射版于94年4月在NGO登场，它何时会推出移植版呢？

BOSS之外的新角色是令人关注的，他们的名字分别是JACK和吕布，JACK身材高瘦，嗜血成性，光是那PUNK的造型就让人生畏。吕布则是货真价实（?）的那位汉末第一武将，不过他们是否够资格称为英雄就有点让人怀疑了。

因为在时间上，WH2JET是本文所述节目中最晚推出的一个。因此它的设计也可以说最让人满意。此外，一个节目的成功与它的商业宣传及基本构思密切相关，但是打着WH2牌子的喷射版与WH2相比究竟能带来多少新意尚难定论。

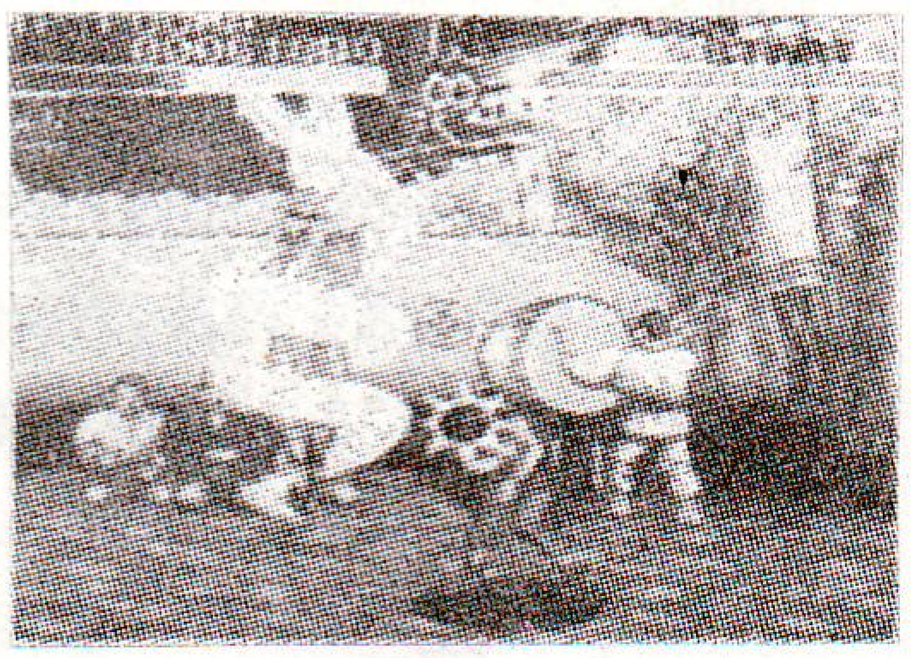
责任编辑：K. S

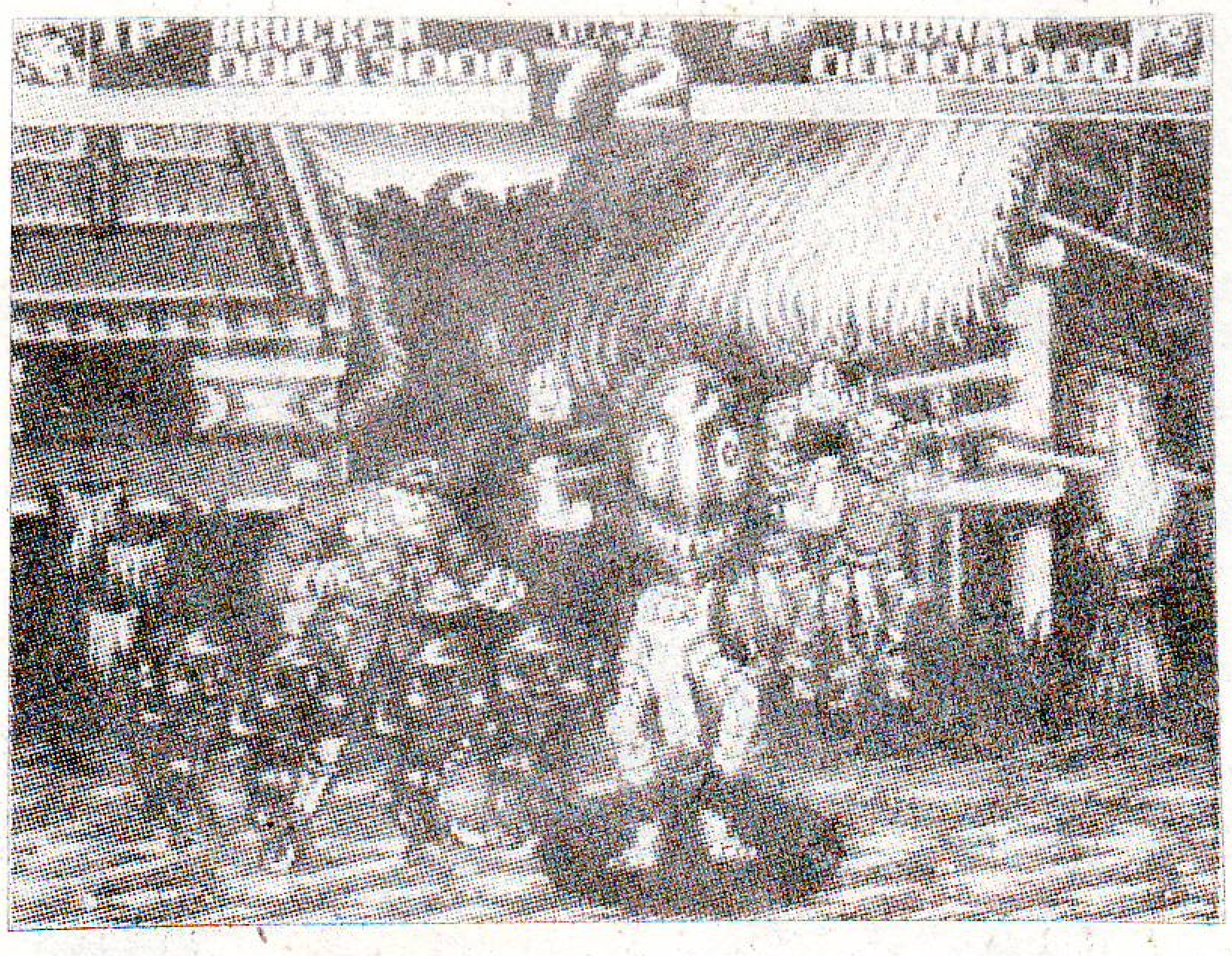


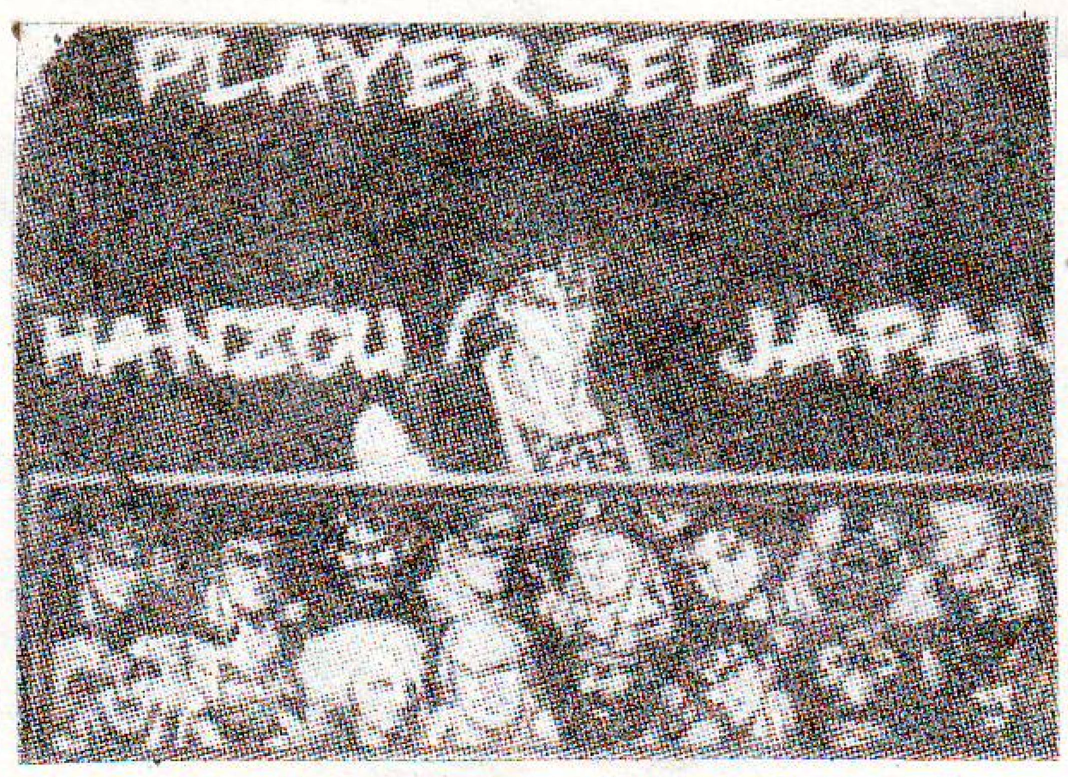


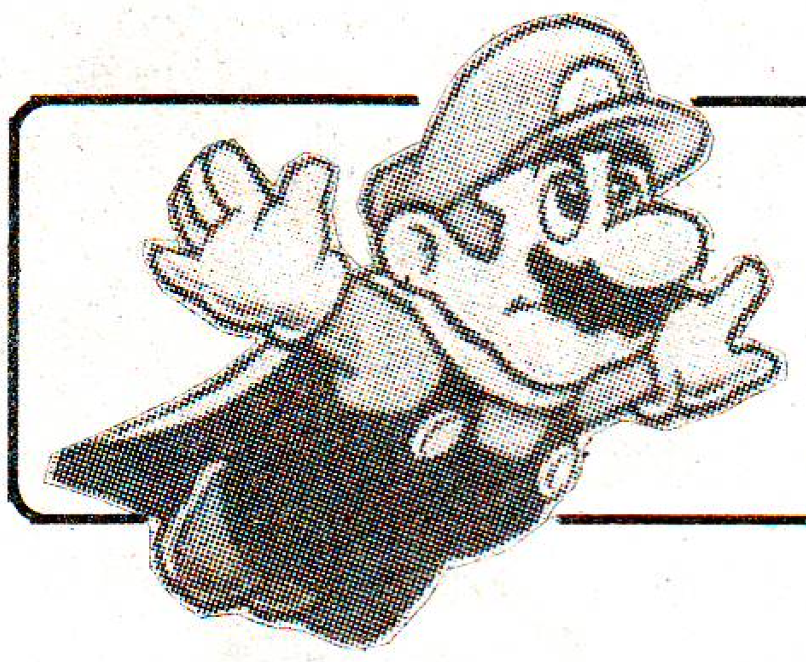












游戏新闻眼

主持人：玛里奥

这期请来任天堂的大牌明星玛里奥登台亮相。他说前几位主持人动辄喊打喊杀，乃邪派功夫。他的人生哲学是恪守中庸之道，以德报怨，乐天安命。我们且看他的涵养功夫。

FC（任天堂八位机）

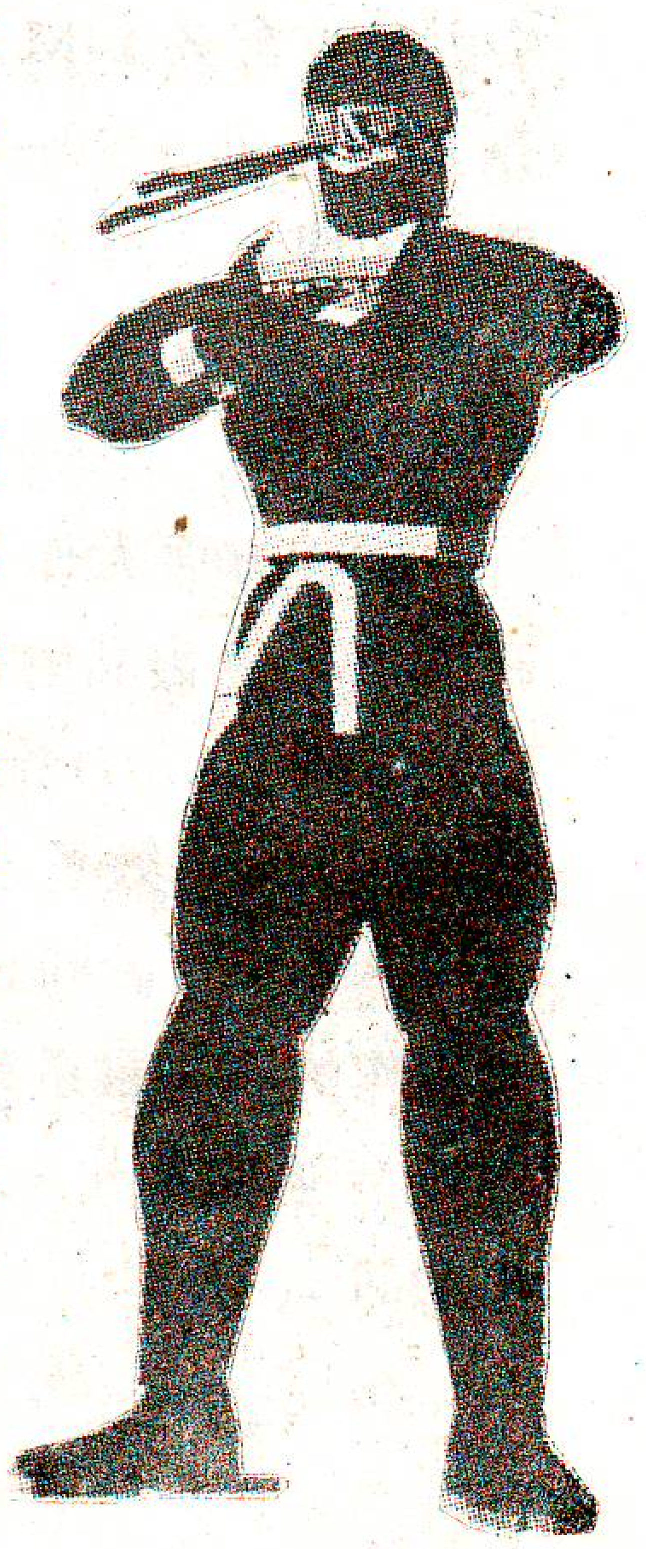
从各方面来看，8位机在近几年不论是大城市还是小县镇，都占主流地位，但市场拥有量已基本饱和。软件方面继续保持上半年的出卡速度，不少优秀节目推出也是FC不衰的主要因素。《荆轲新传》这部全中文显示的RPG游戏十分抢手，价格为195元（上海）、250元（重庆）。《真人快打Ⅱ》(MORTAL KOMBAT Ⅱ)这部超任刚刚移植的节目，居然在FC上出现，署名公司为YOKO，价格为110元（北京）。《太空战士》也开始出现在市场上，其优秀程度不必多说，价格为200元（北京）、220元（上海）、290元（重庆）。继《勇者斗恶龙Ⅰ》以后，市场上又见到了《勇者斗恶龙Ⅱ》，Ⅱ代在勇者系列中评价是最高的，价格为170元（北京）。最值得注意的是封面上标有《三国志Ⅲ——中原之霸者》的卡带，有的老板甚至说是移植于MD的《三国志Ⅲ》。初看莫名其妙，因为NOMCO公司一共就只有两部三国作品，一代为中原之霸者，二代为霸王的大陆，后者已尽人皆知，怎么会有三代?!细看才知这确是一代，而不是什么三代。一代与二代差不多，但不如二代精彩，价格为210元（北京）、200元（上海）、310元（重庆）。另外，新面市的节目还有《象棋学园》75元（北京），《跳棋》75元（北京），《捍卫战士Ⅲ》(TOP GUN Ⅲ)70元（北京）。

旧节目中优秀卡带还有许多。《三国外传Ⅱ——诸葛孔明传》，据说有些地方已经脱档，而且无处进货，价格为140元（北京）、195元（天津）、150元（南京）、110元（上海）、150元（成都）。《勇者斗恶龙Ⅰ》150元（北京）、129元（南京）、150元（上海）。《圣火徽章外传》160元（北京）、170元（上海）、248元（南京）、200元（天津）。《圣火烈传》180元（北京）、280元（重庆）、原装250元、组装160元（上海）、186元（成都）。《霸王的大陆》150元（北京）、130元（南京）、125元（上海）、204元（西安）、120元（成都）。另外顺带说一句，全中文RPG节目虽然是汉字显示，但其内容绝不会比日文RPG强，只是中文显示而已，所以价格不应象目前这么高。

MD（世嘉十六位机）

MD在国内虽说越来越多，不论是牌子还是数量，可是仍不能说是占主导地位。虽然MD的价格从500—1200元不等。据称上海市中心一GAME SHOP一个月都够卖二百多台MD，真该恭喜人家168（一路发）！但也有的大城市、大特区甚至连卖MD的店铺都没有，应了一句话叫做世界真奇妙。以前游戏新闻眼提到MD的六键手柄上MODE键不知何用，不少玩友来信指点迷津，原来只要在打开电源之前或按RESET键之前按住MODE键，即可使6键柄中XYZ三键功能消失，使6键柄变为3键柄，但不知这样做有何意义，好象是一项画蛇添足的设定。

国内MD的节目新出不少，TAKARA把SNK的《饿狼传说Ⅱ》以24M的容量移植到MD上，可谓造福啦。价格为210元（北京）、250元（重庆）、198元（苏州）、原装560元、组装230元（上海）。CAPCOM的经典巨作《超级街霸Ⅱ》，以史上未有的40M大容量登场，十六位斗士、背景画面、音乐音效全部一流水平。可惜的是原装卡只适用于NTSC制式的机子，若要在PAL—D制式上使用需加装一块价值300元左右的转换卡（此转换卡还用于另外几部NTSC制游戏）。价格为原装600元，组装380元（北京）、组装460元（上海）、组装350元（重庆）、组装380元（苏州）。3D视窗的模拟飞行射击游戏《MIG—29》，由TENGEN制作，8M容量，价格为原装560元（上海）。一名为《HIGH SEAS HAVOC CAPTAIN LANT》的动作游戏，容量8M，价格为125元（北京）、170元（上海）。SNK的另一大作《世界英雄》也移植到MD上了，价格为195元（北京）、198（苏州）、210元（上海）、200元（肇庆）。由U. S. GOLD公司以16M容量制作的节目《变形侠医》是个ACT（动作）游戏，价格为200元（北京）。盼望已久的RPG大作《梦幻之星Ⅳ》终于有售，价格为400元（北京）、原装480元（苏州）、



520元、组装270元（上海）、原装480元（成都）。KOEI的SLG大作《大航空时代》价格为原装380元、组装260元（成都）。美国世界杯的影响也波及了游戏业，《94’世界杯》继SFC之后又在MD中登场，价格为140元（北京）、140元（上海）、170元（重庆）。《贝利足球Ⅱ》(PELE’Ⅱ)也开始发售，价格为180元（北京）。《阿加西网球》价格为160元（北京）。《OUT RUNNERS》是个赛车游戏，容量16M，价格为120元（肇庆）、180元（苏州）。以上这几个节目说明体育的魅力是最大的而且是永存的。另外新上市的还有《人狼小子Ⅱ》价格为200元（北京），《碎烈暴风》价格为150元（北京），《石中箭》价格为220元（上海），《麻将恶魔塔》200元（北京）、220元（天津）。

旧节目普通价格下降，这也是理所当然的。《SHINIGN FORCE Ⅱ》210元（北京）、220元（天津）、250元（南京）、195元（上海）；《格斗三人组Ⅲ》170元（北京）、150元（肇庆）、198元（苏州）、180元（上海）、160元（南京）；《武士道》180元（天津）、165元（南京）、185元（上海）、190元（西安）；《街霸Ⅱ》220元（北京）、300元（成都）、200元（上海）、185元（南京）、200元（天津）。《阿拉丁神灯》150元（北京）、120元（上海）、130元（南京）、130元（肇庆）、140元（天津）、182元（西安）；《三国志Ⅲ》280元（北京）、250元（成都）、285元（上海）、300元（南京）、320元（天津）。

SFC（超级任天堂）

SFC在北京、上海等地的美版主机价格仍在800—1200元之间，值得注意的是，最近市场上又出现台湾产组装机，质量很差，区别的方法很简单，原装机都是NTSC制，组装机是PAL制。磁碟机还是以博士Ⅲ居多，在大城市配齐24M的博士Ⅲ要2300—2700元左右，配齐32M的要2700—3100元左右，但是据肇庆一玩友说，肇庆的博士Ⅲ24M只要1700元，32M约2000元，确实很便宜。另外双用磁碟机以孖宝霸王为主，24M的2900元左右。

软件方面大作不少，所谓大作即大容量、高品质。T&E SOFT出品的《机械人格斗战》，对战型，容量32M。KONAMI在MD推出的《火箭骑士》这次以8M容量移植到SFC上，效果十分好。HUDSON的标牌偶像原人君也以8M容量做到SFC上，《超任原人》是第一部在SFC上制作的原人君系列，相信是很不错的。DATA EAST以16M容量推出一部RPG大作《天神之荣光Ⅲ》，也不应错过。《侍魂》这部十二名剑士参赛的格斗游戏，被TAKARA从SNK街机上以32M容量移植到SFC上，人语及音乐音效都属一流，不可漏讲的还有ATLUS的《豪血寺一族》已经在SFC出版，应该说它是一部相当有水准的移植作品。

IBM－PC（个人电脑）

上次给大家介绍了三个“难得可怕”的RPG游戏，这次还是两个很难的新游戏：《国王秘史Ⅲ——希望之旅》、《凯兰迪亚传奇Ⅱ——命运之手》。这两个游戏尽管都很难，但游戏当中都有许多笑料和令人啼笑皆非的奇怪人物，所以玩起来不会感到枯燥。

《国王秘史Ⅲ——希望之旅》由SIERRA公司出品，GAVG（文字冒险游戏Graphcis Adventure Game），约18MB，640K内存，需鼠标，支援各类音效卡。游戏界面继承了SIERRA的一贯风格，只要有鼠标，便可轻松地操作游戏。音效音乐是这个游戏最吸引人之处。

《凯兰迪亚传奇Ⅱ——命运之手》由WESTWOOD公司出品，中文版由第三波代理，约17MB，需4M内存，必需有鼠标，GAVG，支援6—7种音效卡。打败恶人并获得爱情为游戏主题，比《凯Ⅰ》在画面及音效上有很大进步。但中文版取消了支持WINDOWS的图标中支VESA显示的驱动，稍显不足。

ARC（街机）

全国街机市场仍然是喊打声一片，据杭州丁玩友称，杭州禁止18岁以下的学生进入街机厅，而且在离学校二百米以内的地方不许设游戏厅，笔者由此想到MD的SLG游戏《梦幻模拟战》中每名武将拥有一定的结界，在结界中可以保护自己的士兵并提高他们的力量。杭州的学校如今也有结界啦！目前街机市场疲软，总是那些早以打烂的旧节目。唯一值得注意的是由台湾设计制作的答题游戏《民国教育委员会》，该节目容量大，题材新，你可由一名小学生一直读到大学毕业，题目难度逐级升高，并且内容十分有趣，只是有些题目是以台湾的说法讲出来的，大陆的玩友常被搞糊涂，笔者之友高考化学143分，但有一道初中水平的化学题把他难住了，原因就是搞不懂台湾说法与某些学习机软件及一些教育类节目比起来，这类游戏才真可算是寓教于乐呢。

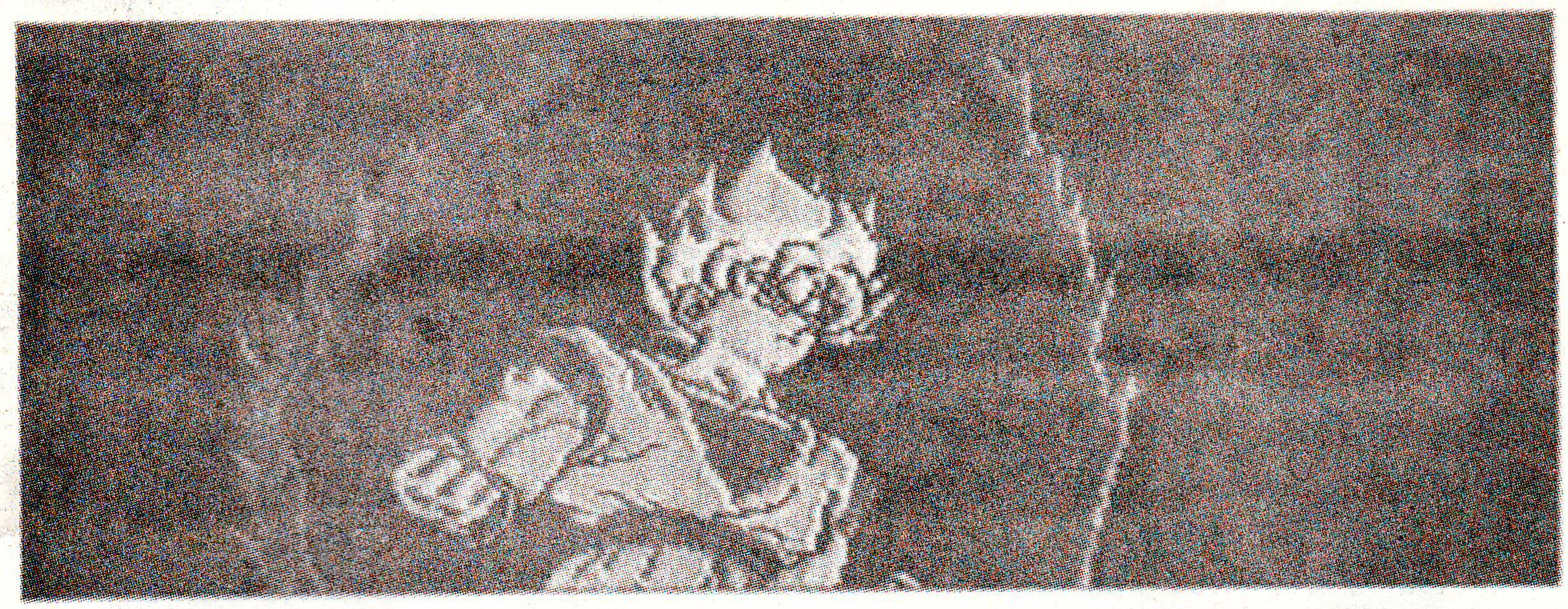
推荐

FC机：《中原之霸者》、《太空战士》、《勇者斗恶龙Ⅱ》、《TOP GUN Ⅱ》。MD机：《饿狼传说Ⅱ》、《梦幻之星Ⅲ》、《超级街霸Ⅱ》、《OUT RUNNERS》、《94’世界杯》、《SUPER大战略》。SFC机：《LIVE A LIVE》。



闲话

还有一些新鲜事儿，纯属道（下转53页）



七龙珠 Z Ⅲ

机种 FC　厂商 BANDAI　类型 RPG　容量 4M

文/李波

任天堂的《七龙珠 Z》系列游戏卡已出了五盘，是七龙珠 Z Ⅰ—Ⅳ及外传。其中只有七龙珠 Z Ⅳ——“激斗天下一武道会”是格斗类游戏，其余均是 RPG 类。为使不懂日文的玩家也能如愿以偿地打通这个 RPG 游戏，特写此文奉献给诸玩友。

游戏主要指令简介

△移动画面指令及特点

移动画面出现时，屏幕上方是地图的局部。你所操纵的 Z 战士在屏幕中央，屏幕下方靠右有五张牌，靠左有三条日文指令：

1. いどう：移动。移动时需选一张牌，移动的步数由牌左上角的星数决定。

2. メニュー：帮助。其中包括以下 6 条指令，

(1) アイテム：宝物道具。

(2) オートせってい：状况调整。

(3) ならびかえ：出阵阵容调整。

(4) のうりょく：战士状况一览。以悟空为例，肖像下方的“界、龟、神”是悟空可用这些牌使出必杀技，“49000”是目前的战斗力，“7000”是还差多少经验可升级。右方是必杀技清单一部分，须再按一下“下”键才出现的必杀技是必须先用“KI”聚气才能施用的必杀技。

(5) セーブ：记忆进度。

(6) イベントかいせつ：牌的介绍。每张牌上有三个图案，左上角龙珠上有一星到七星及“Z”图案。“Z”代表八星，星数在移动时表可移动的步数，在战斗时则星数越大给敌人的打击越重。

牌中央是表示不同门派的汉字，战斗时 Z 战士选用自己门派的牌就可使出本门必杀技。

牌的右下角有 6 种不同图案，作用如下：

Ⅰ、红心：它又分为 6 种图案，用于补充体力。

①布尔玛：给一个 Z 战士加 20％的 HP。

②龟仙人：给一个 Z 战士加 50％的 HP。

③神仙：给一个 Z 战士加 100％的 HP。

④加林仙人：给一个 Z 战士加满 KI 能量。

⑤丹迪：给一个 Z 战士加满 KI 和血。

⑥神龙：可让死去的 Z 战士复活，加 KI 和血。

Ⅱ、杠铃：用于 Z 战士的修炼，移动画面中使用。

①波波先生：用十字键追踪他，成功的话就长经验值。

②界王：按 A 让两段话组成笑话，逗笑界王则长经验值。

③琪琪：从自己的牌中选星数与她的牌相同或点数大即可，要及时按 B 结束。

④龟屋：无用。

Ⅲ、人像。

①小八戒：可变成任意一张牌。

②普尔：所有牌加一星。

③阎魔王：把某张牌的星数变为 Z。

④龟屋：无用。

Ⅳ、靴子：只在移动画面中起作用。

①牛魔王：连走 5 次不会遇到敌人。

②布尔玛父亲：连走 5 次遇不到敌人，则取得经验值。

③布尔玛母亲：所有牌减一星。

Ⅴ、拳头：战斗画面起作用。

①悟饭爷爷：封住敌人的进攻。

②黄头发兰琪：一回合内能打倒敌人。

③那美克星大长老：我方战士攻击力加倍。

Ⅵ、叹号。

①水晶婆婆：更换所有牌。

②黑发兰琪：让我方一名战士退出战斗。

③弥次郎兵卫：杀敌人一名。

④弗利萨：我方战士损血10%。

⑤那美克星龙神：满足三次愿望，在以下4个愿望中任选：せんとう ふつや——使死去Z战士复活；HP、KIのかいふく——加满HP和KI；ほしな　Zにしたい——把一张牌星数变为Z；けいけんちが ほしい——让一名Z战士经验值上升。

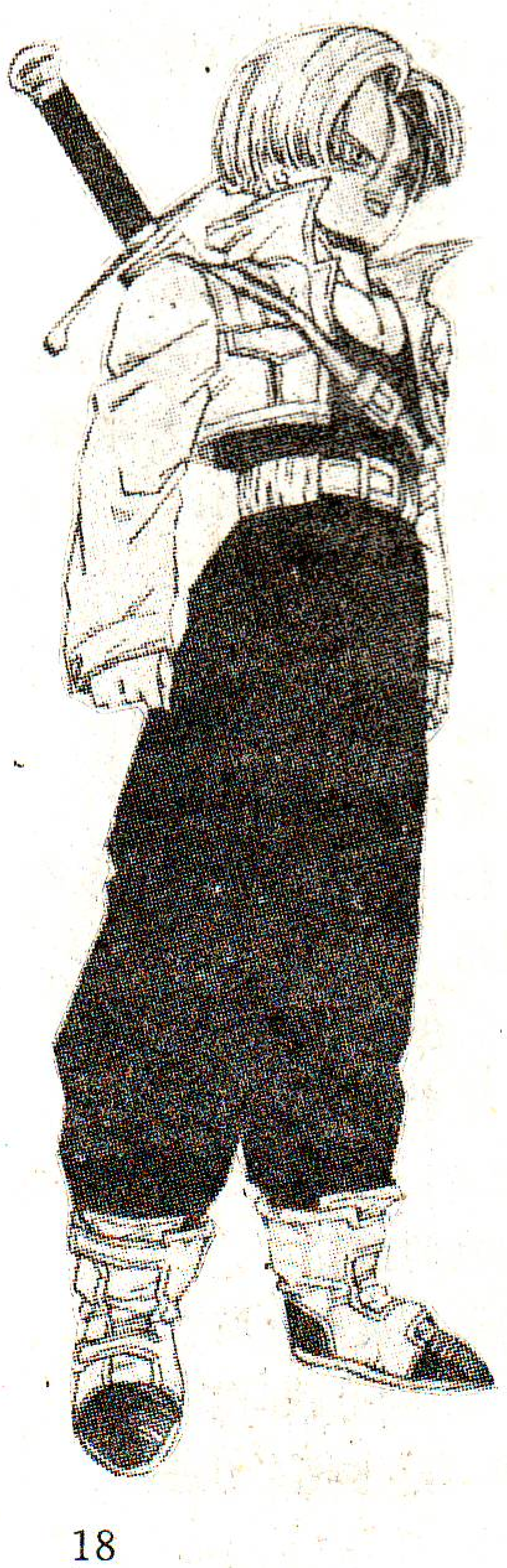
3.マップ：察看地图。

△战斗画面指令及特点：

战斗时，屏幕左下角有三条指令：

1.たたかう：战斗。它包括①オート：自动②ニユアル：手动。

2.メニュー：帮助。



3.にげる：逃跑。

游戏的战斗一般都是以3D方式进行，但若同时按选择和开始键就可调整战斗方式。一共有四种战斗方式：

①ぜんぶ2D：只用2D作战。

②ぜんぶ3D：只用3D作战。

③よわいテキは2D：遇到弱小敌人用2D作战。

④ピンチだサ3D：遇到头目时用3D作战。

战斗时，各位战士各有各的必杀技：

1. 悟空：

①かいずらけん：运气，一回合不攻击。

②ユネルぎーは：合气弹，不费KI的小光波。

③ふくすらユネルぎーは：连击合气弹，费KI400。

④かめはめは：龟波气功，费KI250。

⑤スーバーサイヤじんへんしん：超级赛亚人变身，攻防力都加倍，费KI400。

⑥げんきだま：小元气弹，费KI360。

⑦ろようげんきだま：大元气弹，费KI600。

⑧スーパーかめはめは：超级龟波，此招在悟空变身后方可使出，费KI400。

为节约篇幅，以下只列出其它战士的必杀技名称，请玩家自己和日文一一对应。

2. 短笛：①运气②魔光炮③魔贯光杀炮。

3. 悟饭：①运气②合气弹③魔闪光

4. 小林：①运气②合气弹③龟波④气圆斩⑤爆烈空击弹。

5. 乐平：①运气②合气弹③龟波④燥气弹。

6. 天津饭：①运气②合气弹③四身拳④气功炮。

7. 饺子：①运气②合气弹③咚咚波④封杀技。

8. 贝吉塔：①运气②合气弹③最后闪光炮④穿击炮。

游戏攻略

第一章　归来吧，悟空！

那美克星爆炸以后，在地球上的战士们——短笛、悟饭、小林、乐平、天津饭、饺子，认为悟空已不幸牺牲。为了让悟空复活，他们拿着布尔玛的龙珠雷达开始搜寻龙珠。很快他们发现第一颗龙珠在一座倒“凹”字型的山峰的山洞中。他们来到北方的一个山洞中向一只小松鼠要来炸药，放在山的凹处炸开了山峰，拿到龙珠

第二颗龙珠被一只大恐龙吞下了，短笛他们向在恐龙边开店的大叔要来草药再到西部城市中找一位大妈配成了催吐剂，恐龙服下后就吐出了第二颗龙珠。

本关的任务还要杀死躲在地图右上角山谷中的异星人。但入谷的通道却被一个人挡住，他说：“要我躲开，除非山崩地裂”。那好吧，短笛再次向小松鼠要来炸药放在那人南边的一个凹口处，“轰”的一声，那人果真被吓跑了，短笛他们冲进山谷，摧毁了敌人的城堡。

第二章　贝吉塔在雪山的战斗

贝吉塔这个高傲而又孤独的战士独自一人去雪山中消灭另一伙异星人。他来到雪山边，却被恶劣的天气逼了回来。但他发现雪山南方和北方各有一座气象控制站，于是贝吉塔果断地摧毁了它们。果然，雪山气候改变了，贝吉塔得以飞入雪山，击败了异星人。

第三章　间幕：未来少年特兰克斯

终于凑齐了那美克星的龙珠，龙神出现，它告诉各位，悟空并没有死，所以不用许愿让他复活。这样，除了有一次机会要让给那美克星客人迁移外，还可实现两个愿望。这时有两个愿望供选择，1. 将一个战士水平提高一级；2. 种植收获仙豆，连按A键可让仙树成长，最多可收获5颗仙豆（不要贪多）。

不久，变为机器与人混合体的费利萨与他父亲飞至地球找悟空报仇。我方战士群起而攻之，但他太强了，正当危急之时，特兰克斯出现，一剑劈开了费利萨，又以一束能量炮杀死费利萨之父。特兰克斯和大家一起迎接悟空的归来，他给了悟

空一瓶治心脏病特效药，告诉悟空关于人造人的消息，最后他俩还切磋了武艺。特兰克斯回未来后，Z战士们继续修炼着。一天，他们突然感到一股不祥的强大气息——费利萨的哥哥古拉来地球要报杀父之仇。

第四章　激斗！贝吉塔对内兹

贝吉塔又独自向异星人的堡垒进军。虽然敌的堡垒就在西北方，但贝吉塔深知内兹的厉害，故先要提高自己的能力。贝吉塔不时去地图北方的的木屋中找界王修炼，还去南方的木屋找加林仙人休息。最后，贝吉塔一举攻入敌方堡垒，杀死了内兹。

第五章　强大的异星战士德雷

就在贝吉塔努力奋战时，小林、乐平、天津饭、饺子飞向另一处异星人基地。基地在东南角群山环绕的山谷中，山谷西方的通道把守者正是第一关被吓跑的人，不过这次他可不会再让开了。在北方通道口处有一小屋，小屋中的大叔要小林他们先杀死西北、西南木屋中的异星人才肯放他们过去。小林他们义不容辞完成任务后大叔就痛快地放他们过去了。在山口处，小林他们碰上了敌首领——德雷，在一场苦战后才击败他，然后小林他们飞入敌人基地，一举摧毁了它。

第六章　修炼篇：为了明天，努力！

悟空、悟饭和短笛为迎战古拉而进行特训。修炼时要两张一样的牌，再选要对练的战士。如果两个人使的招术门路不同，修炼即告一段落。共可锻炼三回，注意三人的均衡。

贝吉塔在打败内兹后又走进了300倍重力室继续修炼。先从100倍重力开始逐步加到300倍。方法是用自己的牌星数加起来与重力机所出牌星数之和相比，只要不超过18点，谁大就谁赢。其间可选“いる”指令加牌，觉得合适就选另一指令“いらない”比牌。贝吉塔赢了，重力机重力上升20G，输了则会损体力。当贝吉塔克服了300G后，修炼成功。

第七章　强者对强者的战斗！

悟空、悟饭、短笛三人一起去消灭古拉。地图东边木屋中是界王，南方木屋中是加林仙人，古拉的飞船停在西方。Z战士们冲进飞船击败了古拉手下的悍将——机甲战队队长沙维扎，古拉出现，但这时完成修炼变身为超级塞亚人的贝吉塔也来助战了。

好不容易击败古拉，却发现古拉再次变身复活！Z战士们又集中了全部力量才彻底消灭古拉。Z战士们来到西部小岛上休息，弥次朗兵卫为他们带来了仙豆后刚要走，他的飞船受到袭击，人造人出现了……

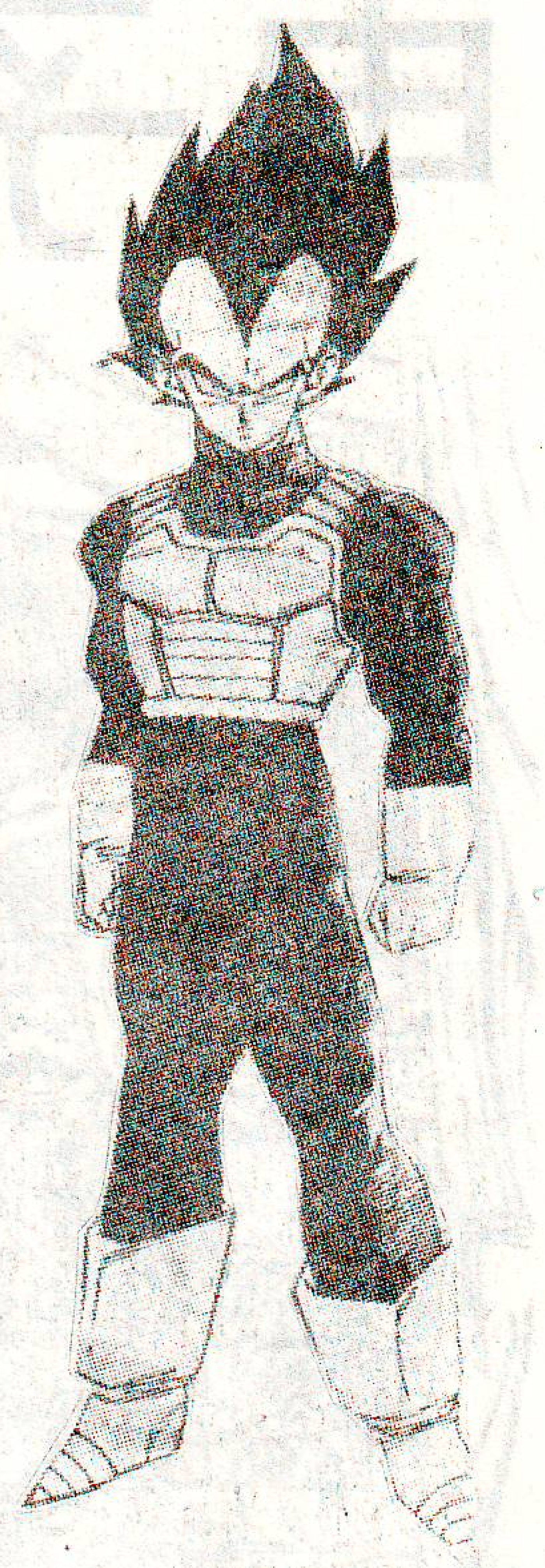
第八章　谜！藏匿的人造人19、20号

Z战士们为了搜索人造人分为3组，悟空、悟饭、短笛一组，小林、乐平一组，天津饭、饺子一组。可刚飞一会儿，悟空心口绞痛，原来是心脏病发作，只好离开了大家。Z战士们每停一次，就会有当地居民提示他们人造人所在方向。终于Z战士们在西南方山洞正北方23步，再向西3步，发现了人造人。但必须所有的Z战士都赶到那儿才能开始战斗，特朗克斯也会赶来助阵。众人齐心合力击毙了人造人20号，19号逃到山洞中启动了17、18号，自己却被17号所杀。特兰克斯为了阻止17、18号启动16号而奋力一击，可惜没成功，16号也被启动。于是敌我双方飞到一处旷野，展开恶战。

先上阵的是17、18号，别看她们身材不高大，战斗力却极强。但Z战士们终于打倒他们，这时16号才出现，又经过一场血战，Z战士们终于赢得了胜利！

第九章　尾声·不祥的预感！

打倒人造人后，短笛突然感到一股邪气出现，为了能更好地战斗，他飞向神殿与神仙合体，成为超级那美克星人。短笛飞向邪气所在之处，发现一个怪物——沙鲁。但沙鲁已不是成为了超级那美克星人的短笛对手，当他体力降至很低时，突然用太阳拳脱身而去，他要寻找17、18号变成完全体。屏幕上渐渐出现沙鲁变身后的阴影……



下一场战斗将会怎样开始呢？……

游戏到此结束。

游戏者可能对在与人造人战斗时悟空因心脏病发作而无法参加感到遗憾吧，能不能让他参加战斗呢？能的，但恕笔者卖个关子，只告诉大家关键在第七章和第八章的开头做……请大家自己摸索吧。

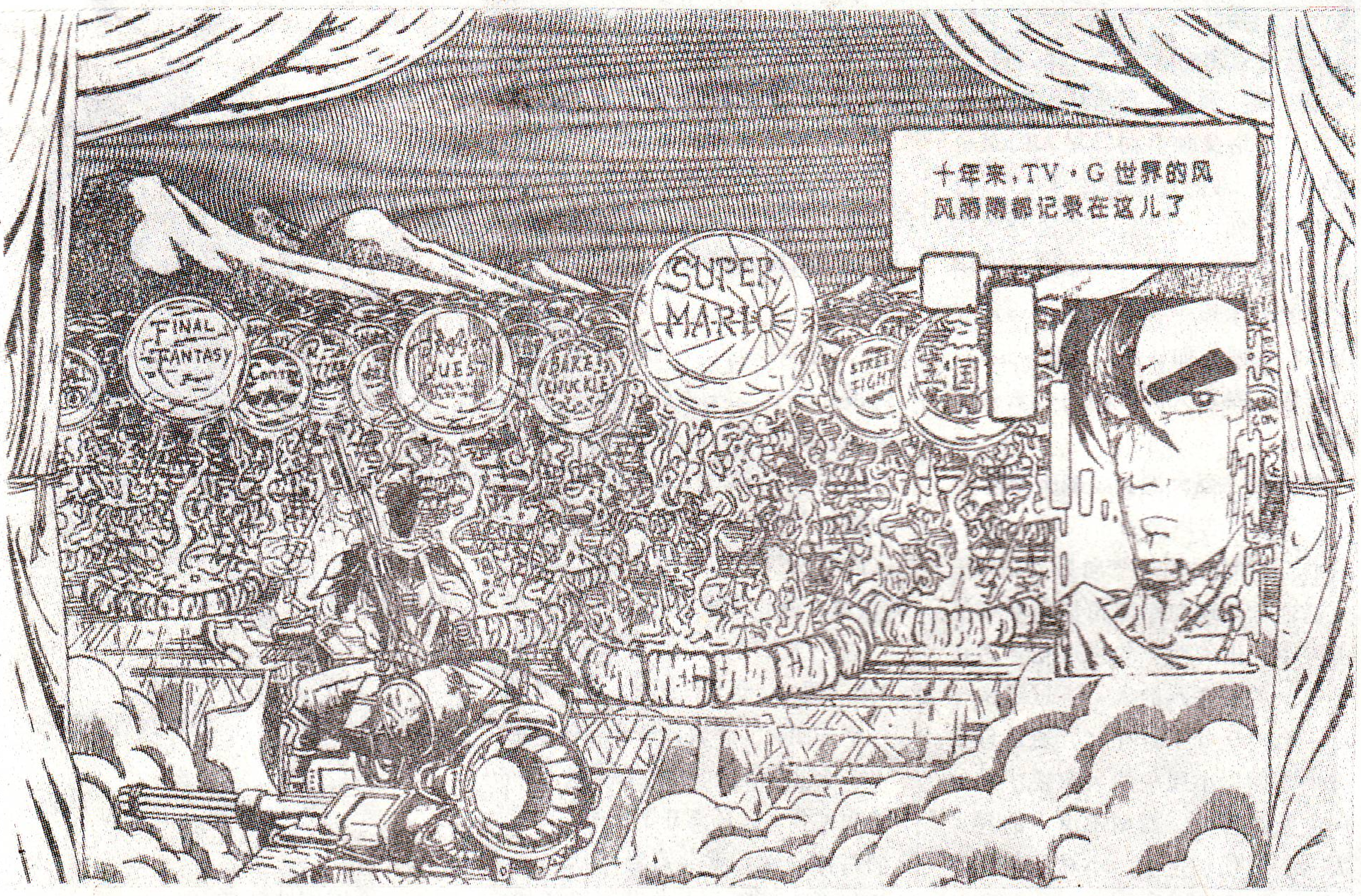
责任编辑/STAR，邱兆龙

征　订

自九五年本刊邮局订阅发行

本刊自95年改为月刊，每逢月中出版。委托邮局发行，请记住邮发代号82－648，并于今年10月以后到当地邮局办理订阅手续。每期价格仍为4.50元，三个月13.50元，半年27元，全年54元。请记住邮发代号82－648。

电子游戏节目十年



3

1988・RPG 年(中)

文/小楠　　图/谢鹏

三、大事记：

到 88 年为止，任天常红白机(FC)已面市五年!《勇者斗恶龙Ⅲ》带来空前的狂热，世嘉(MD)即将爆发的强力冲击波，可以说 88 年是丰富多彩的一年吧。

为了叙述的简明，我们将游戏世界的大事和著名游戏节目的推出情况一起介绍。即使这样，篇幅可能还是太大。为此在重点条目前加了★标志，玩友们可择要把握。

1 月：

・《任天堂通信》新年号突破一百万部。

・在《A 经电脑》访谈录中，任天堂确定超级任天堂(SFC)CPU 是 65C818，特别强化了画面处理及音效功能。

2 月：

★《勇者斗恶龙Ⅲ》上市。年初的游戏话题被其独占，一时成为舆论的中心，其影响是空前的。

・PC－E 的《妖怪道中记》推出，移植自 ARC(街机)版。



3 月：

・《交响组曲・勇者斗恶龙Ⅲ》的 CD 唱盘问世。

★光荣

公司《信长的野望全国版》发售，仿真类作品如雨后春笋般涌现。

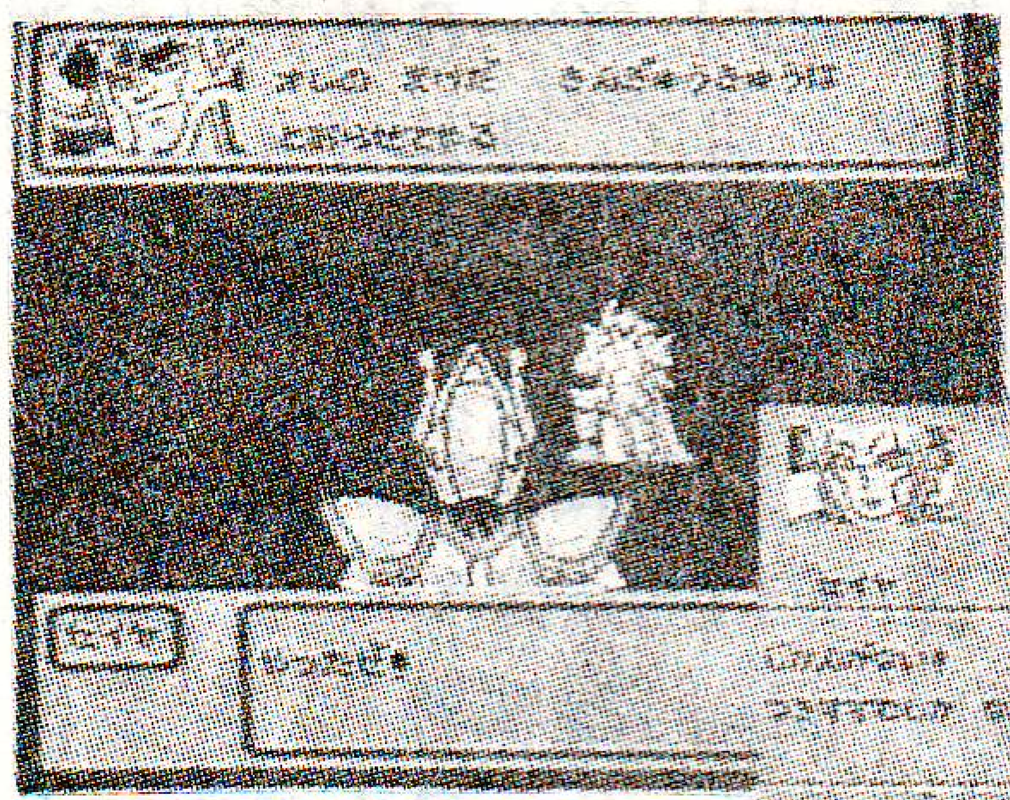
4月：

·《超级出前一丁》发卖。

·《天使之翼》将崭新的构想和有名的漫画人物结合起来。

★PC－E 的名作《R－TYPE》从受人欢迎的街机(ARC)版移植而来，其完美几乎无可挑剔。

5月：





·任天堂(FC)二手货交易市场开办。

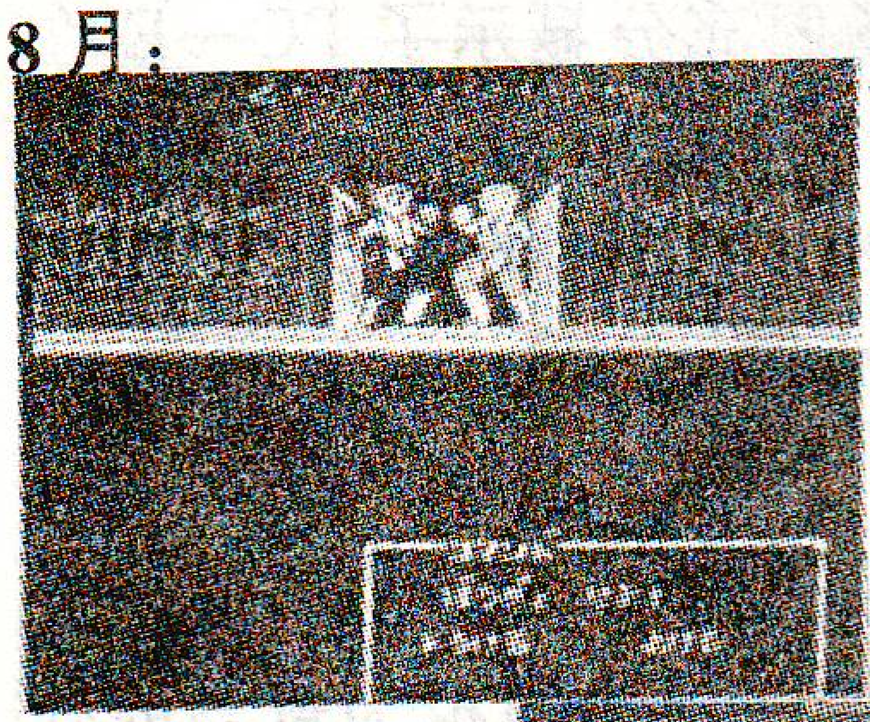
·《圣斗士星矢》平均分仅 6.50 点，但由于改编来自受人欢迎的漫画人物，销售量曾列第一位，成为本月的热门游戏。

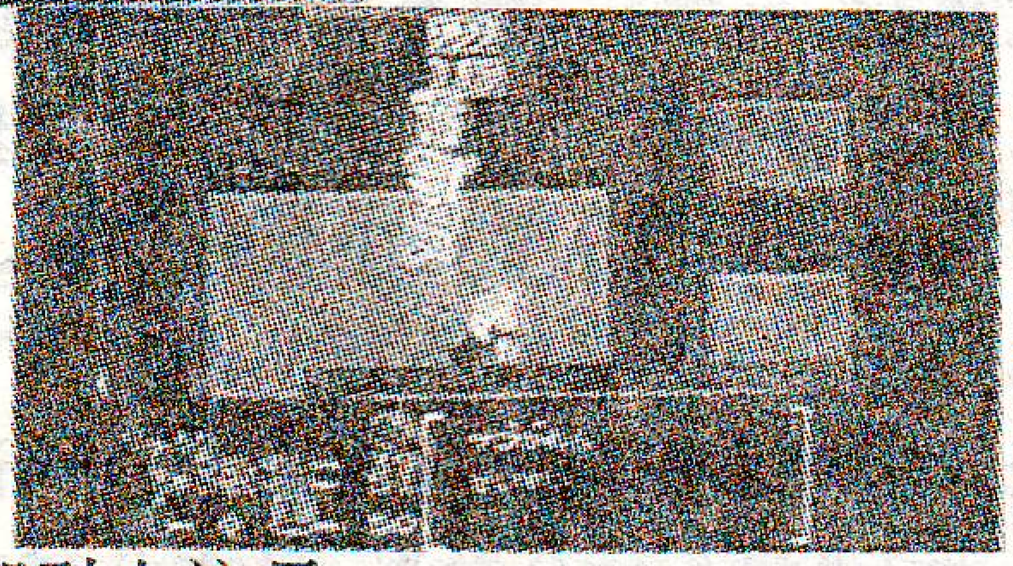
7月：

·任天堂举办的名星赛决胜大会召开。

★CD-ROM 全貌首次公开。

8月：





·《飞龙之拳》竞技大会召开。

·游戏卡价格飞涨引起社会关注。

·《立体大作战》(家用电脑大战)从内容到制作及音乐都引人注目。

9月：

·爱尼克斯的《勇者斗恶龙》攻略本引起版权诉讼。

·超级任天堂预计本年 11 月发售。

10月：

★世嘉 MEGA DRIVER(MD)上市，同时发售两部游戏。

11月：

·游戏卡中出现广告内容。

·“光荣”公司举办 10 周年纪念宣传活动。

★《玛里奥Ⅲ》增加了空中飞行等丰富内容，掀起销售热潮。

·任天堂总公司正式发表超任(SFC)样品，主机预计推迟到 89 年 7 月发卖。

★世嘉推出《兽王记》(太空猎犬)，3D 画面的高速移动使人倍感惊险。

12月：

★NEC 的 CD－ROM 上市，推出 540M 容量空前的《NO·RI·KO》和《PC 街霸Ⅰ》。前者首次将日本知名歌手小川范子的真人照片搬上游戏，其真实感使人惊异，但游戏性较差。

·《勇者斗恶龙》录像带上市。

★《最终幻想Ⅱ》借新年的机会推出，其电视剧式的故事情节感人肺腑。

四、十佳游戏。

前面已经讲过，88 年是 PC－E 强力挑战的一年。由于 HUDSON 和 NAMCO 这些大牌软件厂商的支持，代表该年游戏最高水准的十佳节目中，PC－E 竟占有四席，其嗜斗善战使人印象深刻。十佳游戏类别的分布是这样的：动作类 1 部；射击类 1 部；RPG1 部；体育类 4 部；模拟仿真类 2 部；桌上类 1 部。由于 PC－E 对大陆闯关族还比较陌生(港台有相当一批 PC－E 迷)，故对 PC－E 节目我们介绍简略些。下面就逐一介绍这十部游戏。

勇者斗恶龙Ⅲ，机种 FC，日期：88 年 2 月 10 日，容量：2M，类型：RPG

厂商：爱尼克斯－005(该公司制作的第五部游戏，下同)

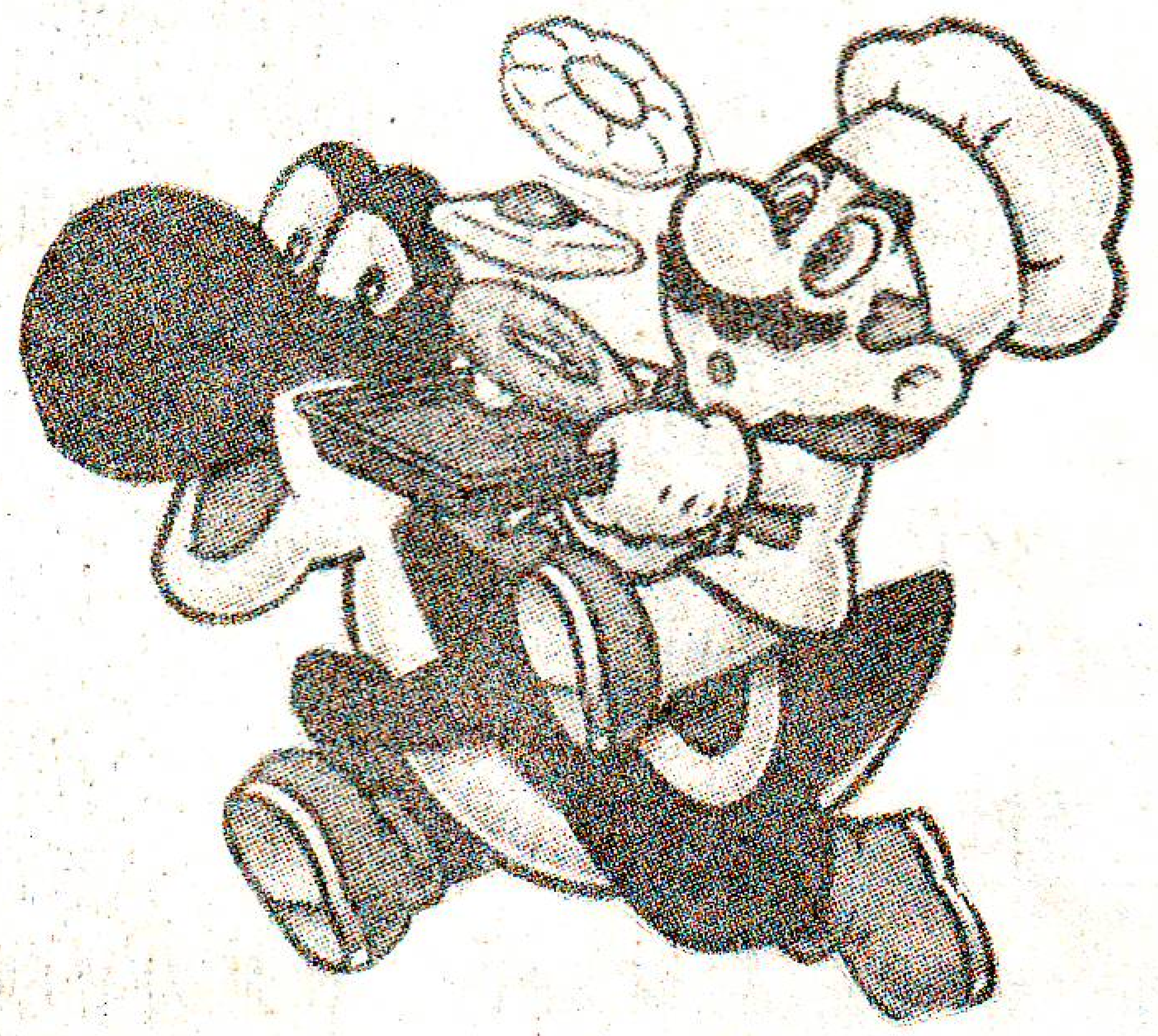
任天堂 RPG 代表作《勇者斗恶龙》系列的第三集，是罗德传说三部曲的完结篇。为了推翻来自黑暗之国的魔王巴拉毛兹，勇士奥尔台率领儿子和朋友们进行了不屈不挠的战斗。游戏是以四人组来进行冒险，除了这些伙伴们可以起一个自

己喜欢的名字外，还可以选择性别和7种职业。水平（级别）上升后还可以变换职业。各个职业各有明显的特性。在以世界地图为兰本的地图上还有日本呢！这无疑给这个虚幻的故事增加了一份亲切感。整个游戏的均衡感是系列中最好的一部。在发行时受到空前的欢迎，打破了该系列游戏销售量的最高记录，奠定了其不朽的地位。

销售量连续40周排行第1位，认知度连续71周排名第1位。这些记录都是空前的，平均分9.50点。

超级玛里奥Ⅲ，机种：FC，日期：88年10月23日，容量3M，类型：动作

厂商：任天堂－055





以玛里奥、路易而闻名于世的动作系列第三部。以进入库帕城推翻库帕魔王为目的。共有8关，可以在地图画面中以版块移动的方式选择玛里奥的前进路线。虽然在基本操作上没有什么改动，但加入了许多新要素，动作更加丰富多彩。可以根据取得的条件体验人物变形成大尾巴玛里奥和青蛙玛里奥的乐趣，空中飞行的乐趣。游戏的均衡性和手感几乎完美无瑕。平均分8.75点。

职业棒球赛，机种PC－E，日期：88年5月20日，容量2M，类型：运动

厂商：NAMCO－040

这是NAMCO“家庭运动场”系列游戏PC－E版的第一部。基本操作及画面构成与FC版没有什么不同，但为了更适合PC－E版在画面上有所改进，首次加入诸如错误要素的设定。在幻影球队的设计等方面都煞费苦心，NAMCO是制作运动类游戏的老手，加上PC－E的高性能游戏机，其水准当然是没的讲了。平均分8.75点。

R－TYPE Ⅰ，机种PC－E，日期：88年3月25日，容量2M，类型：射击

厂商：HUDSON－027

R－TYPE Ⅰ是由同名街机（ARC）游戏第1－4关移植而来的一部横向卷轴游戏。宇宙历200X年，以距离数百光年之外的异次元空间中被罪恶支配着的拜德帝国为背景，操作人类制作的战斗机R－9，以全歼恐怖的异形生物为目的。R－9以光束枪为武器打击敌人。每关只有一个BOSS，将其击毁即可通关。在将不时出现的POW装甲机击毁后会出现6种能量块，可以增加R－9的功率，取得三种紧急能量块后，就可以选择起保护层作用的部件。R－TYPE Ⅰ是88年射击游戏的扛鼎之作，庞大而华丽的宇宙异形生物，火爆刺激的射击场面充分显示了PC－E在硬件方面的优势。平均分8.50点。

外星接触，机种PC－E，日期：88年9月14日，类型：TAB，容量2M

厂商：NAXAT－001

这是第一个PC－E版的弹子游戏，但把它故事化，具象化，整个弹子机被模拟为奇异的外星世界的异形空间。游戏方式虽然只有一种，但速度和音乐可从2种中任选一种。在外星空间的战斗中，外星生物不断从两壁和巨口中释放出来。游戏者一旦将球击中黄色标记部分，则有可能进入“奖金的分关”。最高分可达9亿9999万9900分。弹子游戏能做得妙趣横生，丰富多彩，而它的奖分制要比射击游戏更有挑战性，真是很有创造性。这也是NAXAT公司为PC－E制作的第一部游戏。（待续）

BARE KNUCKLE Ⅲ

怒之铁拳 Ⅲ

文/黄昌星

机种 MD	类型 ACT	容量 24M	厂商 SEGA

SEGA 的《BARE KNUCKLE》(怒之铁拳)系列作品一直受到玩家的高度评价。这一系列的第一作“BARE KNUCKLE”被港人译为“格斗三人组”时似乎还有点形象，以至它的第二作被称作“格斗四人组”，但它的第三作的出现则令港译法捉襟见肘了，叫它“格斗四人组二代”不好，叫它“格斗三人组三代”似乎也不对，由此可对香港人的翻译水准有一点了解了吧。不过，愚蠢的港译法是不会影响这个游戏的吸引力的。它从一代的 8M 容量、二代的 16M 容量跃升为三代的 24M 大容量。三代不仅继承了前两作的全部优点，而且人物造型更大，动作更加流畅、细腻，游戏情节设计得也很精采，并根据游戏者的游戏水平设计了三种不同的结局，这就是所谓的多结局制。

表 格 1

状态＼人物	AXEL	BLAZE	ZAN	SAMMY	VICTY	ASH	SHIVA
A	流星拳	空翻蝶	护身电	霹雳腿	肉弹球	王八连拳	升华双斩破
空手时→+A	升龙拳	气功拳	冲击电	车轮破	旋风腿	王八连拳	升华双斩破
手持匕首、铁刺时→+A	\	流星雨	\	\	\	\	\
手持水管、木棒、球棒时→+A	\	\	\	陀螺转	\	\	
B	连击	连击	连击	连击	连击	连击	连击
先 C 后 B	正跃踢	正跃踢	正跃踢	正跃踢	空摆尾	\	醉卧撑
→+C 后 B	斜跃踢	斜跃踢	空中撞	斜跃踢	跃空蹬	\	斜跃踢
C 后↓+B	铁膝压	跳击掌	空劈掌	空中踏	百贯落	\	醉卧撑
B+C	反手拳	扫蹚腿	反手拳	空翻踏	尾突刺	倒头拳	撩腿
→→	前冲	前冲	前冲	前冲	前冲	前冲	前冲
空手时→→+B	爆烈拳	飞翔双斩	月芽波	翻滚撞	脊背撞	王八连拳	肘击
手持匕着、铁刺时→→+B	\	升龙破	闪电球	飞行刺	\	\	\
手持水管、木棒、球棒时→→+B	真空斩	\	闪电球	支地蹬	\	\	\
手持日本刀时→→+B	升龙刀	飞影破	闪电球	\	\	\	\
↑↑或↓↓	翻滚逃	翻滚逃	翻滚逃	翻滚逃	翻滚逃	跳逃	跳逃
抓住敌 C 后 B	\	\	\	空抛	\	后跃摔	反身摔
抓住敌身前 B	头槌	龙星落	掌嘴	头槌	腿蹬	后跃摔	\
抓住敌身前→+B	膝撞	膝撞	掌嘴	头槌	腿蹬	变态笑	\
抓住敌身前←+B	弓腰摔	寝技	后抛	踹肚	腿蹬	变态笑	\
抓住敌身后 B	空摔	弓腰摔	过头摔	骑脖打	腿蹬	倒摔	反身摔

表格 2

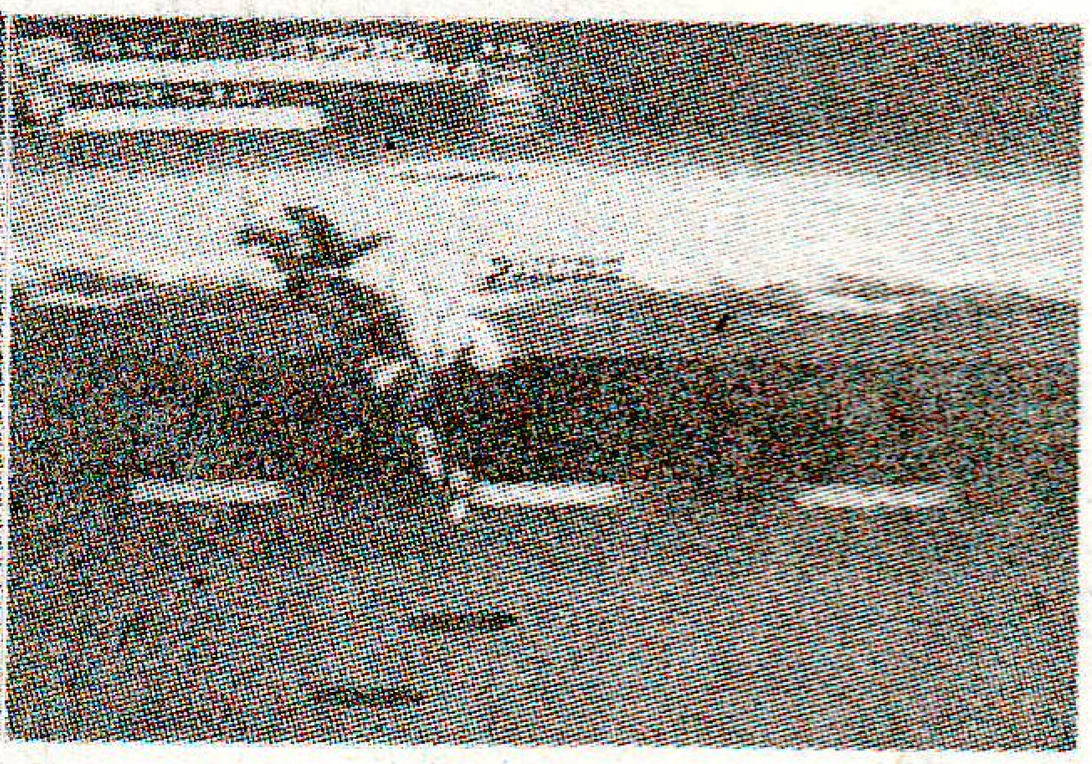
使用 X 键所发出的各级前冲型必杀技一览表(均以面向右为准)

级别 / 人物	一星级	二星级	三星级
AXEL	大爆烈拳 X+→→	旋风拳 X+↓→	旋风升龙拳 X+←↓→
BLAZE	超飞翔双斩 X+→→	升华双斩 X+→↑	升华双斩破 X+↓→↑
ZAN	大月芽波 X+→→	双层月芽波 X+←↑	三层月芽波 X+↑←→
SAMMY	大翻滚撞 X+→→	翻滚踢 X+→↓	大翻滚踢 X+↑→←

共有七名街头太保任你选择

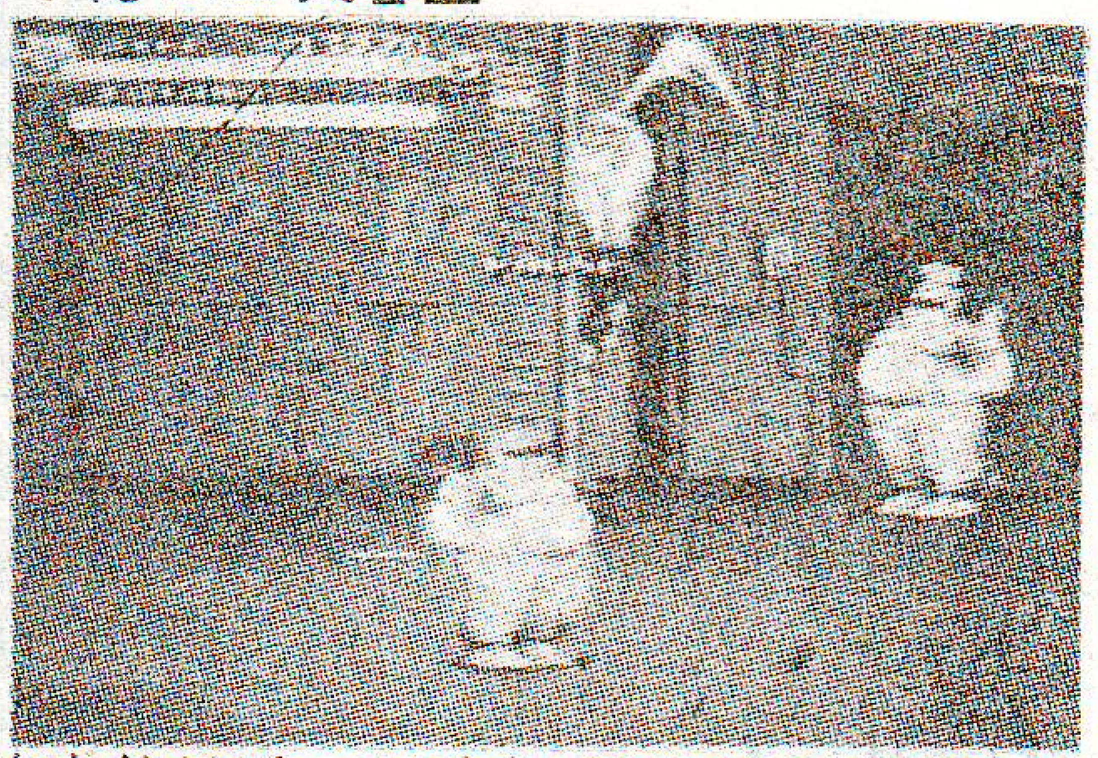
AXEL、BLAZE、SAMMY 三位人物也许你已很了解,在二代中同这三位并肩战斗的 MAX 被新的主角 ZAN 代替。他本是一名研究员,在一次事故负伤后便把自己与机械合体,拥有了惊人的力量,但他也因身体太重(竟达 151 公斤),使速度和弹跳都很差。





另外三名人物在游戏一开始是不会出现的,需在游戏过程中收服原本是敌手的 ASH、SHIVA 和 VICTY。在第一关码头上,ASH 坐快艇来犯,把他打败后,立即按住 A 键不放,直到画面切换,ASH 便可归顺。第一关末,SHIVA 跳过铁丝网,把他打败后,立即按住 B 键不放,直到画面切换,SHIVA 便可归顺。(注意双人玩时,两个手柄全都按)。在第二关街道中,一个小丑用皮鞭赶着一只袋鼠出现,只要单把小丑打死,而不打死袋鼠,袋鼠 VICTY 也会归顺你。这三个人倒戈归顺,虽不如电脑操作时厉害,但他们动作十分滑稽、可爱,会给游戏者带来许多新鲜感。

物超所值,不愧 24M 大容量



这个游戏是可以使用新的六键手柄的,使用的话不但保持了三键柄的全部功能,还可以用 Y 键直接打出连击的最后一下重击,用 Z 键则可使出原先需用 B+C 才能使出的招式。另外,X 键与方向键配合还可以直接使用出各种前冲型必杀技。这个设定使得这个游戏具备对战游戏的感觉,但若不熟练,是有可能吃亏的。

和二代有所不同,三代中在使用超必杀技时只要将气蓄满,就不会损血。若气不足,则会按气的多少损相应的血。另外游戏还在战斗过程中引入了升级的概念,在每得四万分又不损命的情况下主角会升一级。(途中加入的三名主角不能升级)。但若损命则减一级,人物不同所能达到的级别也不同,最多可达到三级。升级后不仅使前冲型的必杀技更加漂亮,而且攻击范围加大,攻击力增加。各主角在使用特定的武器时可以使出持武器的必杀技,但武器每使用一次会有所损耗,一但损坏就不能用了,这是相当合理的一项设计。

一代中的配合技这次也重见天日,并且极具杀伤力。若从正面抱住伙伴,抱人者可按 C 键借力抛出自己,或按后+B 把伙伴抛出;若从后面抱住伙伴,抱人者可按 C 键抛出自己,被抱者则可按 C 键错力前蹬。

此外,当受制于敌时还有两个秘技可用:当敌人从身后抱住主角,可先按 C 键借力前蹬,再按 B 键顺势把身后之敌抛出;当主角被敌上抛出时,只要在落地前按住上和 C 键不放就能不摔倒在地上,毫发无损。

版面介绍:

序幕

19XX 年,一起本世纪最大的核惨案发生,世界各国因此都进入了核战备状态。为防止世界大战的发生,各国军事首脑将在国会大厦召开重大军事会议,然而开会前夕勇士们所在国最高军事代表将军阁下竟离奇失踪,于是勇士们奉命追查此事。

ROUND1

勇士们在解决了货仓中一枚炸弹和众多打手后直奔

码头，在击败众多的飞车手后，变态人 ASH 乘着快艇前来，只要小心他的摔技就可轻易打败他。注意此人可收留。

勇士们追至一处小巷，二代中首脑 Mr. X 手下第一杀手 SHIVA 杀出，勇士们好不容易打败他，飞行人却把他救走了。注意他也可以收留。

ROUND2

勇士们根据线索来到繁华街，途中遇见一个小丑正在抽打一只袋鼠。这只袋鼠被小丑所逼，向勇士攻击，只要将小丑干掉，袋鼠就可获救归顺。

勇士们冲进一家 Disco 舞厅，打败使鞭的女杀手后就可进入一间秘室，这里有一对双胞胎女打手把守。她们的轻功极好，飞踢又准又狠，而且一旦两人合体就能放电。打败她们后，得知将军可能在 K 地区一废工场被劫持的消息。

ROUND3

勇士们再次来到街道上，左下角藏着一个 1UP 可不要忘了取。头顶上不时会落下铁桶，用拳可将铁桶击出攻击敌人，地下满是陷井，可别掉下去。

勇士们刚进入废工场就遭到铲车的追击，并且前方还设置了层层障碍。勇士们要一面打烂前进途中的石墙，一面要转身用拳逼退追来的铲车，最后铲车撞到一根柱子上，空中震落的铁桶一下把铲车驾驶员砸死了。

勇士们乘坐升降平台来到关尾，咦？怎么还有一个 AXEL。假 AXEL 不仅会真 AXEL 的全部招式，而且还多了一招手撑地空撞，动作也更生猛。打败假 AXEL 后，它就全身着火自爆了，原来是个机械人。从它的口中得知了新的线索后，勇士们又出发了。

ROUND4

勇士们来到有两条并列铁道的通道内，这儿不时有火车开来，注意车开来前铁轨的震动就可轻易避开。第二段通道中只有一条铁轨，勇士们可到上方的小屋中暂避一时。

通过地铁通道后勇士们来到一处忍者屋前，这里有一位影武者把守。他会分身为三人分别出战，第一人会扔飞镖及隐身流云斩；第二人能够再次分身为三，同时使用隐身流云斩；第三人会隐身扔飞镖及使用幻影急行。分别打败这三人，影武者自爆了。“忍”字大门随即开启，勇士们冲入密室。

ROUND5

通过几间有几条叉路的密室后，勇士们乘坐电梯来到楼顶，看到的情况真是令他们大吃一惊，这不是二代中的首脑 Mr. X 吗？怎么他还没死，场景也和二代一样，好像往事重演。打倒他的手下后，Mr. X 在大笑中现出真身，原来又是一个机械人，打败它后得知将军被扣押在一个毒气室里，毒气很快就要喷出，必须尽快救出将军。

ROUND6

这是一个三层的毒气室，勇士们从三层出现，直奔楼下。最快的方法是先到一层进入 2 号房破坏一个机关，再上二层进中间的一间房破坏另一个机关，然后就可来到二层的最右边小屋救出将军。

毒气装置正在倒数计时，一旦到时间则毒气喷出，勇士们和将军的体力都在急剧下降。只有在将军体力耗尽前救出将军，你就可进入结局一和结局二模式。若当你赶到时将军已经不行了，则你进入的是结局三模式。

勇士们脱出后，来到楼顶平台上。飞行人出现，其中紫衣飞行人是他们的头，只要打败他，一代中的警察亚当就会驾驶直升机赶来消灭其余飞行人，接回勇士们。

结局一

亚当告诉勇士们，他已识破并逮捕在国会大厦中的伪将军，并得知西南方绿林中的废工场是敌人的总部，于是勇士们前往废工场。

在绿林中，地上有不少捕兽夹，一不小心就会被夹住倒吊起来。敌人有忍者和机械虫。勇士们冲进废工场，通过活动地板和激光封锁区后就可来到中央控制室。这里有一只离子枪吊在上方不停追击勇士们，而且地板不断活动。勇士们打坏了离子枪，中央控制室就被破坏，勇士们得以进入一间实验室。

原来，二代中的头目 Mr. X 并未死亡，他的大脑被存放在一个玻璃容器内并继续实行他的邪恶计划，眼看勇士们到来，他便开启了核爆装置，准备与世界同归于尽。这里有一个超级机械人出战，勇士们一鼓作气在时限内打败机械人，机械人在临死时撞坏了玻璃容器，Mr. X 的意识终于消失，亚当再次赶来带着勇士们离开了即将毁灭的废工场……，于是你可以看到精彩的结局画面了。

结局二

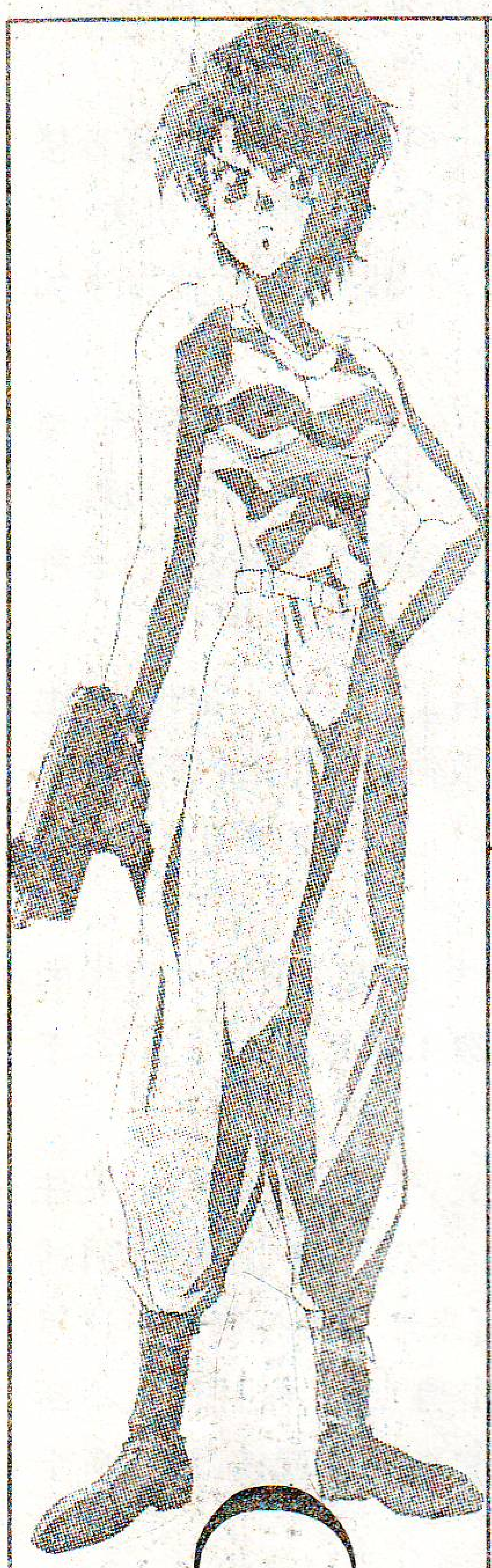
超级机械人太强大了，勇士们虽奋力攻击，但终于被 Mr. X 得逞了，时间到了，核爆装置启动了，轰……，一切一切都完了。

结局三

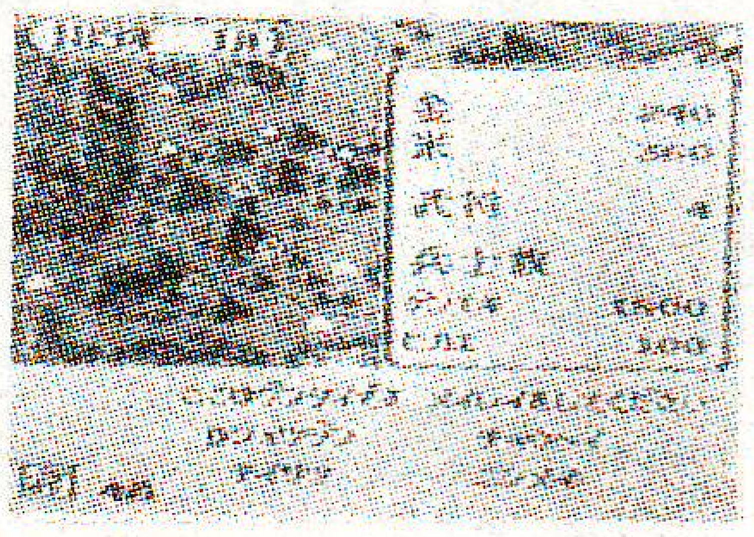
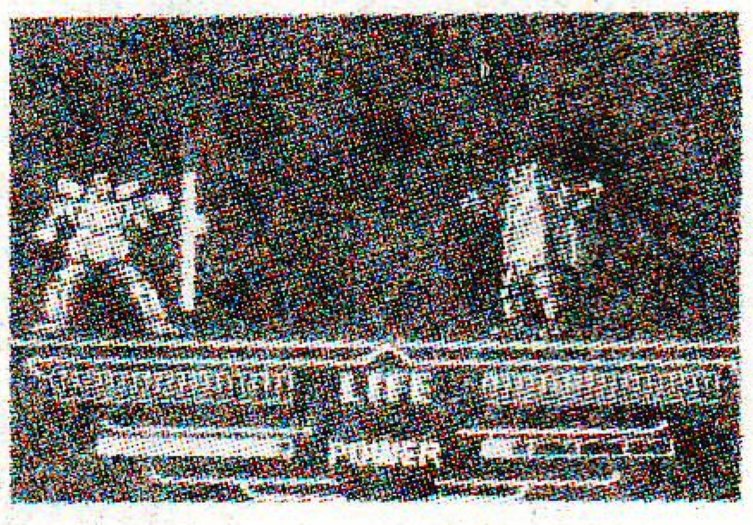
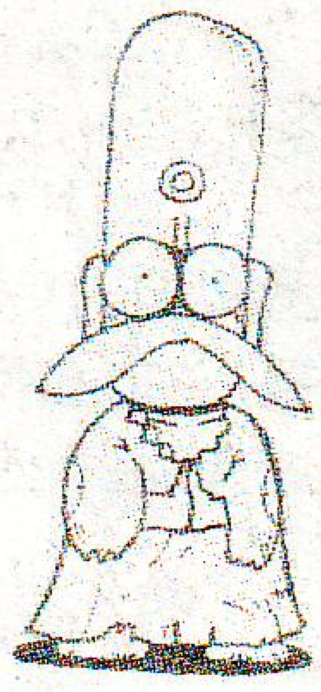
亚当说他已识破伪将军，要勇士们去逮捕伪将军。于是勇士们来到国会大厦，大厦内到处是伪将军的手下，并且个个体力充沛，不容易治服。

勇士们冲破阻挠来到会议室，看见伪将军正在台上演讲便大声喝斥伪将军。伪将军离开座位现出原形，原来是第一关中被飞行人救走的杀手。很快他就倒在勇士们的铁拳之下。这时此次阴谋的幕后操纵者 Mr. X 身体已经恢复，正通过电视看到了一切，他气得捏碎了手中的酒杯，然而事情就这样结束了吗？……

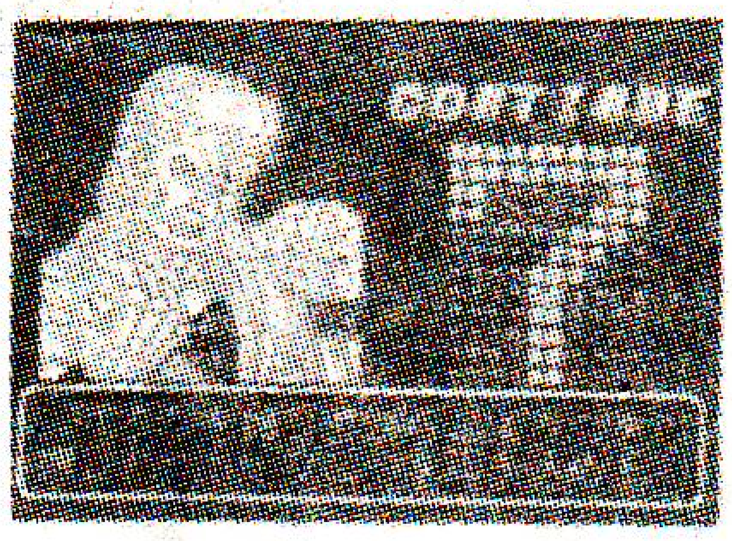
责任编辑：利坚

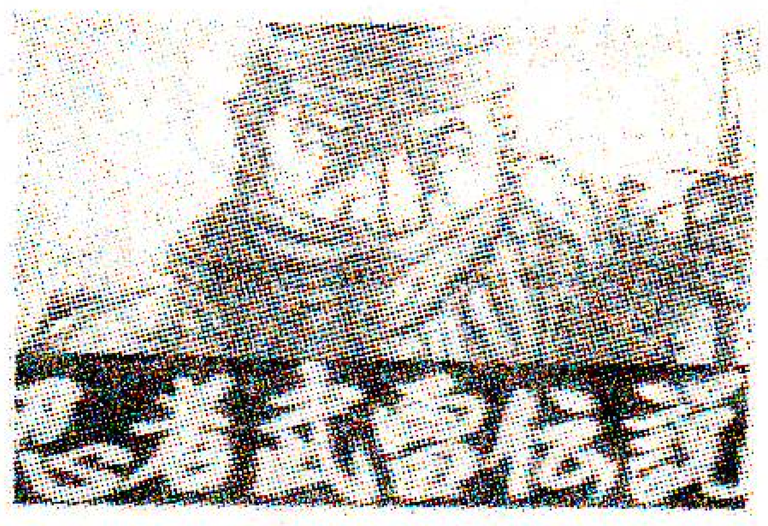


GAME BAR

本期 GAME BAR 感谢以下玩友的来稿支持：成都唐阅、天津郭建辰、上海刘方镭、娄屹、张靖、杨闪闪、求简、沈磊、沈岚、北京赵洋、王巍、小惠、何进、广东叶俊清、冯演。当然来稿还有很多，篇幅所限，恕不一一列出，感谢各界朋友捧场，下回再见。	 三国志 Ⅱ 一霸王的大陆（7.5 分） SLG 类型 FC 卡带 2M 容量	 鸟人战队（6.0 分） FC 卡带 ACT 类型 128K 容量
 龙哥：嘴上没毛，却喜好倚小卖老。成天嘻皮笑脸让人感觉有点恬不知耻的家伙。	NAMCO 在近年推出的历史 SLG 佳作，从各方面看都能打到“优”分，并且在国内非常热门。可能一是指令简洁明快，二是因为制作十分生动，程序难度也较小的缘故。相比其它的三国志 SLG 节目自然会大受好评。	在早中期的 FC 节目中，鸟人战队也可称是水准不低的作品了，虽然在以后被大量佳作所掩盖，但当时的确能列入佳作。不过虽在日本大受欢迎，在国内却一直未被广大玩家认同。可能是文化差异的影响。
 老 D：瘦小枯干的外形让人直运气。口头禅是“精品”，其实是典型的处理品。	《霸王大陆》的一大遗憾：人物脸谱重复出现过多，对着一张张似曾相识的面孔，要是再不太懂日文，实在有点让人苦恼。当然因为容量较小，做得不够理想，这一点可以理解。至少游戏能令人玩得很舒服，真正做到这点已经很不易了。	游戏是完全按照原作的气氛制作，为五名战士都设计了不同的攻击方式，与头目交手时合体转入大型战斗模式最让人兴奋。但是敌方角色及背景画面略嫌不足，这是明显的一个缺憾。
 无类：自称打遍天下无敌手的“老枪”。其实连街霸第一个加分舞台都到不了。履历表上“年龄”一栏总是空缺，真老娘们。	对游戏中的知力提升系统十分不满，某些初期设定智力极低的家伙只要读几个月的书就可以具备伊籍、马谡般的军师能力，这种设计简直像是开玩笑。另外，游戏全没有 SLG 应有的难度，再加上作战时武将只能带上一千士卒出阵的设定，这几点败笔使此节目很遗憾地无法得到很高分数。	真正的 ACT 迷友通常都喜欢那份猛烈的打斗感觉，鸟人战队在这方面要差了一些，它可以看作一盘休闲节目，难度不高，玩起来轻轻松松。也许正因为此，会让热衷于暴力的国内玩家 Say “No”。

GAME BAR







龙虎之拳(7.5分)	忍者武雷传说(7分)	树帝战记(8分)
MD 卡带 ACT 类型 16M 容量	MD 卡带 S.RPG 类型 8M 容量	SFC 卡带 SLG 类型 12M 容量
“龙虎乱舞!”坂崎良的代名词，还有虎煌拳、霸王翔吼拳这些招式，很多玩家都是熟得不能再熟。MD的移植版虽然比起街机和SFC少了双焦系统，但总的水准还是相当令人满意。MD的用家同时又是打斗迷的朋友值得保存一盘。	以音乐和战斗画面广受好评的忍者武雷传说，多年来吸引过大批GAME迷为之投入时间和精力，效果出色和故事的选材是它成功的要点。典型日本风格的SLG型硬派角色游戏让玩家充分体会武士和忍者时代的战争气氛。SEGA的经典之作。	ENIX真是让人佩服！除了RPG，做出来的SLG也同样品质超群。指令系统、背景、音乐、故事背景、战斗画面无不显出作者构思之完美、设计之巧妙。带有浓厚个人电脑风格的设计是它最大的特色。本节目可算得上一个不可不玩的佳作。
就游戏本身而言包含的意念十分丰富，像气力的设计，挑衅啦、还有超必杀技等等，奖分舞台也不光是奖分，还是传授超必杀技和提高实力的场所。以上种种都在减少游戏一味打斗的单调性和枯燥感，该承认是新颖脱俗的设定。	MD的早期节目，所以不可避免地显得过于简单，所有相同职业的人物在画面上出现时都一模一样；游戏中可开发的隐藏程序几乎就没有，因此玩时虽具紧张感却没有什么要担心漏掉的地方，大体上打一遍就可以把其中流程摸透。	敌我双方的战士、机械人、飞龙等都有型有款，特写画面时的斩劈、喷射极有魄力，让人过目不忘。游戏中各兵种的属性和相克性也做得十分完美，只要善加利用，没有一种战士会被归入“无用”一类。即使最弱的人类(?!)在进化之后也可以变得很强，同时敌人也在不断进化，更增添了挑战性。
龙虎之拳这个节目制作有一大问题，就是其操作性方面，从街机版就让人觉得从按键到人物出拳时的反应慢了半拍。在MD版上有所修正，不过反应慢的毛病依然存在。除了操作反应迟钝，人物的动作也稍觉生硬，看来一个节目要做到完美二字实在不易。	从游戏形式来说，与其叫RPG(厂家确认)还不如定为SLG，因为RPG的要素实在太少，相反在作战中的布置要花一番心思才行。游戏中的画面倒是相当优秀，每关中间交待情节的扫描照片，战斗中富有动感的画面都叫人赞叹不已。	游戏从指令系统到胜利条件全都简洁明快，可是在剧情方面的交待也太简单了一点，如果在每一场战役之间除了一幅展示画面外再加上一段说明文字就更完美了。另外除了操作“树帝”的主人公骑士阿克之外别的战士都各有设定，在游戏中没有交待一下这些勇士，是本节目唯一的遗憾。



责任编辑：索冰

ファイナルファンタジーVI

FINAL FANTASY VI

TM

太空战士（最终幻想）VI

完全攻略（下）

文/索冰

类型：RPG	容量：24M	机种：SFC	厂商：SQUARE

四　幻兽之谜

当所有伙伴在碳坑都市集合后，巴那和洛克等人便去拜访此处的长老，劝说他加入反抗同盟。就在此时帝国军师杰夫卡为了得到冰封的幻兽而亲自率军攻打碳坑都市，听到这一消息的主人公们当即勇敢地投向战场。



这时的战斗方式与最初保护蒂娜时相同，分为三队。要争取在敌人攻至巴那所在地之前打败地狱骑士和杰夫卡，因为只有七个人，所以怎样分组是重要课题。

一场恶战之后，杰夫卡退却了，众人随之走向被转移到山谷上的幻兽处。看到幻兽平安无事，众人松了口气。就在这时蒂娜与幻兽又一次产生了共鸣，接着她自己竟然变身为幻兽并且冲天飞起，消失在天际……

为了找回蒂娜，洛克与艾德、马修及莎莉丝四人组成一个小队（可以随意选择让谁同往），前往费加罗寻找，（带着艾德及马修时，若在城中投宿，可以看到他俩在半夜起身共同回忆过去的情景）。次日，艾德来到城门口左边的地下控制室，下令开动城市往科利顿移动（第一选项）。

在科利顿可以见到影忍，若队伍中只有三人时可以花 3000 元雇佣他加入。这里同时是洛克的故乡，可以在洛克的回忆中见到他已故的女友，与莎莉丝长得极相似的妮露……

随后一行人向南方来到一座小镇夏多鲁，听说蒂娜似乎飞向北面的沙沙镇，便在附近租到陆行鸟（也可不租）开往沙沙镇，在这里面的所有人都只会说谎话，主人公们只有自己动脑来判断真假。镇子上方有一间无人店铺，内有大钟一座，只要把时间调到 6 点 10 分 50 秒就可以开启店中的密室，并找到一件艾德专用的武器。

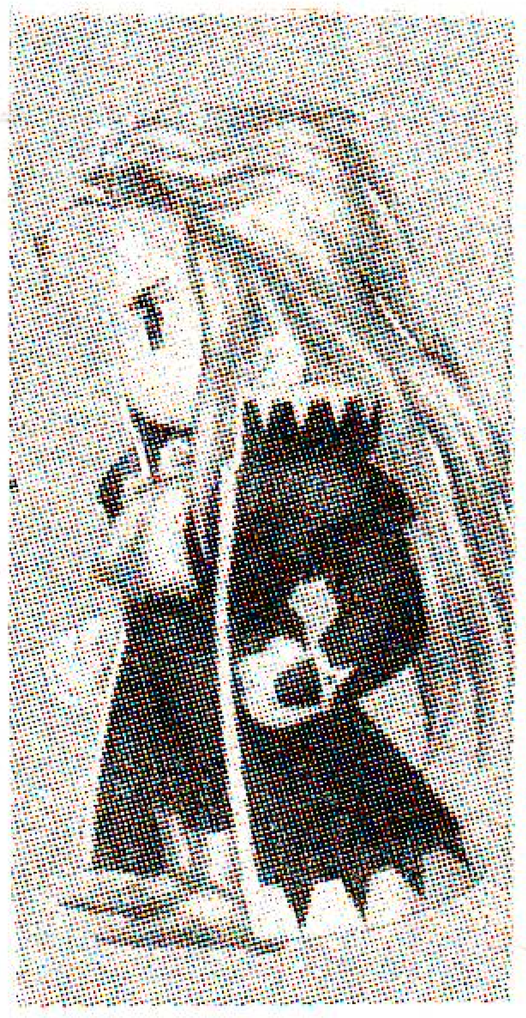
随后再到左下方的高塔爬到顶层（途中要跳往旁边的高塔用来绕开隔断），打倒首脑后就可以找到蒂娜。同时在场有一位老人，事实是幻兽那木，他将蒂娜托付给主人公们之后就会去世，但会留下四块宝贵的魔石。

魔石只要装备在特殊道具とくしや的备用げんしゆう中，就可在战斗时选用魔法后接 A 键使用。

为追寻幻兽之谜，莎莉丝自告奋勇要去帝国魔导研究所调查，洛克也表示愿同往（可以再加入两名同伴）。

当冒险家们回到夏多鲁时，遇上了一位愁眉苦脸的剧团团长，询问后得知他正为难解的事头痛：剧团正有一部歌剧上演，就在此时接到一封信，声称要在演出时绑架歌剧中的女主角，署名是西捷亚。

西捷亚是一位流浪的赌徒，为人介于正邪之间，他拥有世上唯一的一艘飞空艇黑杰克号。这个消息对于正苦于没有船只去南方大陆讨伐帝国的主人公们显然是十分有价值的。一定要得到这个人的帮助，但首先要找到他。



洛克为此想出了一个主意：让莎莉丝假扮女主角出演歌剧，并且假装被西捷亚抓去而众人随后跟踪，便能与他面谈。

演出的日子终于到了，玩家们可以欣赏一下歌剧的场面。其中选择台词的顺序是1—2—1，然后让莎莉丝一直追着男演员跳舞直到对方变成一束花。拿起花束后走到上层阳台，将花抛下……表演非常成功，观众和玩家想必都如醉如痴了。

可是意外发生了，洛克在休息室捡到一封信，竟然是过去曾在激流中被马修追杀的水怪所写，扬言要从舞台上方用铁块砸莎莉丝。此时只剩下5分钟的读秒时间，洛克穿上冲刺鞋赶到观众席右上方房间，关上最右边的开关，然后绕到观众席左边的房间，由那儿进入舞台天棚。

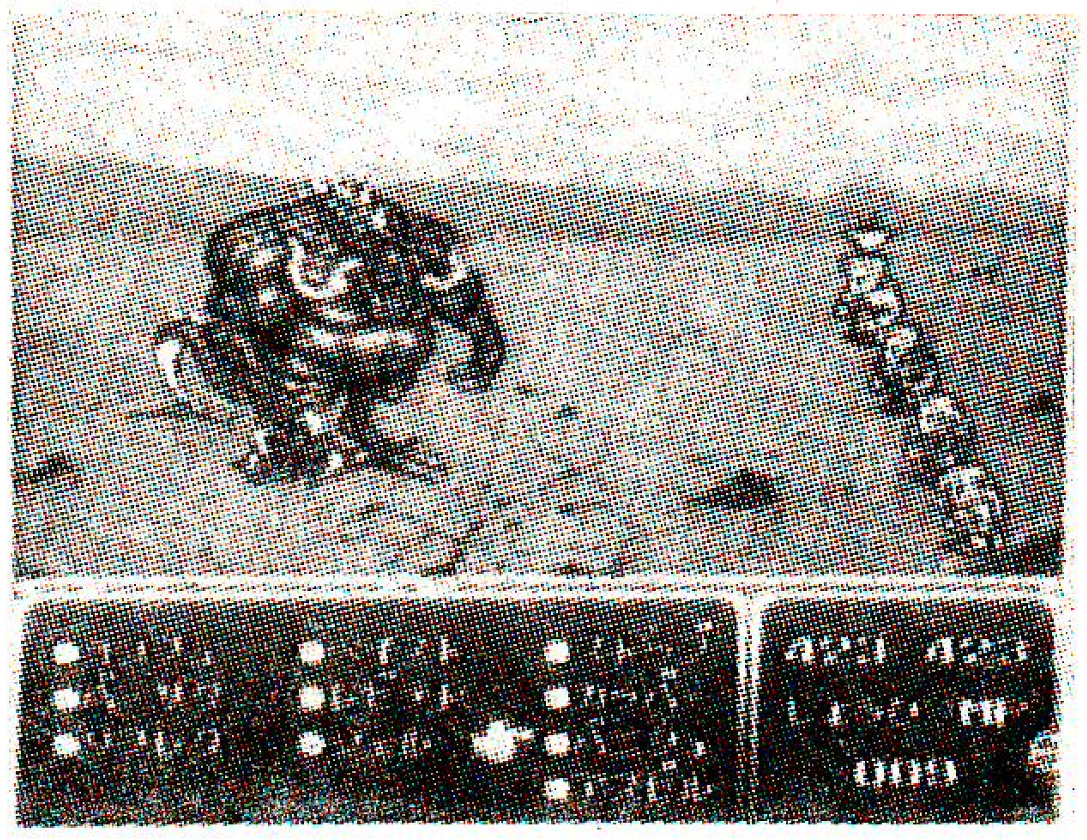
水怪和洛克交起手来，不料立足不稳，双双掉落舞台上继续作战。好不容易打跑了水怪，西捷亚突然出现并抓走了莎莉丝。

这正在洛克的意料之中，众人随即跟上进入飞空艇，向西捷亚说明真相后，莎莉丝用一枚两边都是正面的银币诓西捷亚打赌，双方赌注是莎莉丝本人及飞空艇。愿赌服输的西捷亚就此成为同伴。

乘上飞空艇黑杰克号，行动的范围及速度大大提高，并且飞进了帝国领土，正中央是帝国都城西格达，北方是祖拉镇，南方和西方分别是奥普镇和习那镇，这几处若钱财充足，可以买到很高级的武器及防具。

过了三座市镇，众人向首都西格达前进。进城后会有住宿之所，但其实是黑店，若投宿会被偷去钱。城池左方是帝国主城，有重兵把守，而且还有一名机械人卫兵（其外形酷似铁甲威龙中的ED—209A）。不过防御虽严密，要进入也并非不可能。

洛克在城右方终于遇到了一位同盟的成员，这位老人自告奋勇去吸引帝国士兵的注意力。而洛克趁机走到老人刚才所站的位置。跳上铁架，沿铁架潜入魔导研究所。里面机关重重守卫严密，当洛克走到一处，突然发现了军师杰夫卡，他正在从一只幻兽身上吸取能量，然后将其扔下地牢。



杰夫卡离开后，洛克找到一条传送带，借助它进入地牢。这里并不大，遍地白骨累累记载着帝国的暴行。

突然间火神和雪女两只濒死的幻兽出现了，对付先出现的火神要用冰系咒语，而对雪女要使用火焰才有效。战斗中，两幻兽因为感受到那木变成魔石的力量而停止攻击。经交谈他们对主角有了充分的信任，化为魔石与冒险者们同行。

随后在左方的门里可以记录，然后由右边的门沿楼梯一路爬上。在这里要与帝国机械24号交手，它有魔防系统，所以直接攻击是上策。

打倒首脑后进入魔导研究所的心脏部位，又得到了四颗魔石并见到了莎莉丝的养父史多博士。但就在此时杰夫卡也出现了，他一见面就说“莎莉丝将军辛苦你了！”听到这话的洛克大为吃惊：

“莎莉丝！你一直在骗我吗？！”

“不！洛克…相信我！”

陷入困惑中的洛克全没留意有敌人袭来，被杰夫卡手下的魔导装甲击倒。这时，莎莉丝下定了决心，怀着悲伤和愤怒使出了空间魔法，使自己和杰夫卡及其军队一起从空气中消失了……

虽然洛克十分伤心，但时间已不允许他自责了，史多博士指点洛克乘滑车逃走。但在途中也并非一帆风顺，除了一般的敌人，还有机械128号作为首脑在前面等着。洛克经过一番苦战，终于冲了出来，与西捷亚会合后回到了飞空艇上。可是麻烦依然存在……

两条机械臂在飞空艇左右侧出现了，这可是非常难缠的对手。不过队伍中有了西捷亚这位新伙伴，战斗应该不会太吃力。西捷亚的特殊道具是他的博彩机，如果能按出“777”的组合，即使对方是首脑也可以消灭，但若运气不好也有同归于尽的危险（不愧是赌徒的作战方式）。

打倒了机械臂，飞空艇总算不再受到阻拦，一路飞回沙沙城，大家全都已经在这里集合并守护着蒂娜。洛克把魔石带到蒂娜身边时，蒂娜开始有了反应，她在半昏迷中看到了十多年前的幻兽界……

那时有一位人类女性玛塔妮因为厌恶充满邪恶的人世而投身于风暴中，但她并没有死去，而是被带到了幻兽界。

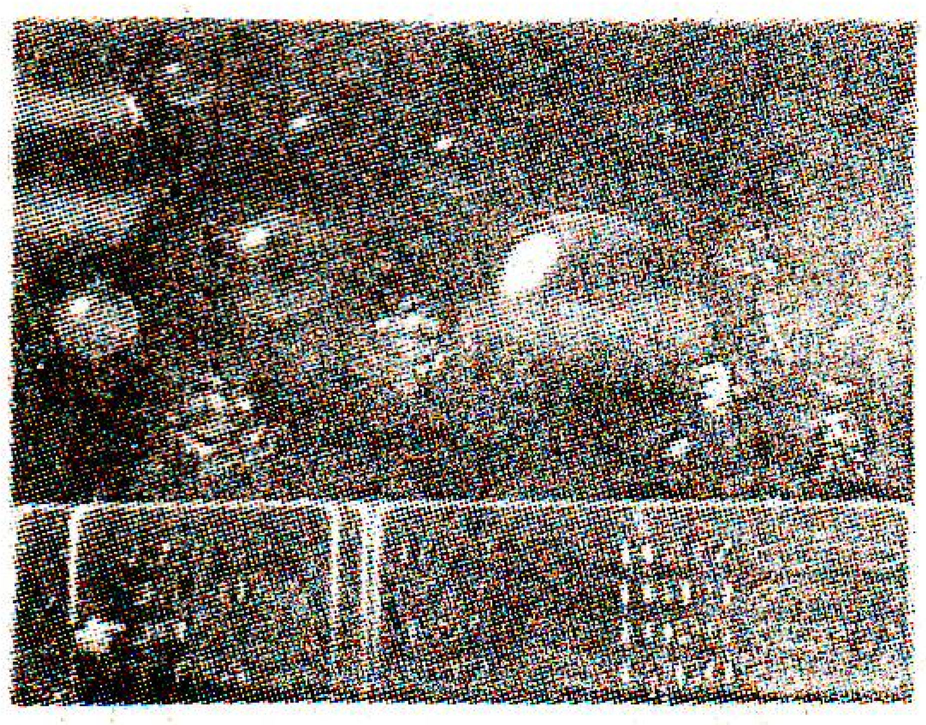
救起她的是一位名叫马第恩的幻兽，他收留了玛塔妮，后来两人相爱并生下一个女孩，起名叫蒂娜。

又是两年过去了，平静的幻兽界遭到了卡斯特拉帝国的入侵，虽然幻兽们动用了封魔壁赶走了帝国士兵，但蒂娜却落在了帝国手中，而她的双亲也在这场劫难中身亡……

随后蒂娜苏醒并恢复了人类的外形，她只是在早些时候因力量被骤然激发而失去控制，但习惯之后则与原先无异。众人惦记着碳坑都市的情况，因此乘飞空艇踏上了归程。

在飞空艇上，西捷亚会向众人传授驾驶的方法，并且告之在飞空艇内可以整理道具及更换队员。

五　世界崩溃



又一次回到了碳坑都市，这时巴那将军告之已说服这里的人民加入反抗同盟，并提出请蒂娜去说服幻兽们共同战斗。

镇上的武具店为了备战，全部购入了更强的货品。众人采买完毕，想起了山中的飞天猪一族，本想只是去探望它们，但意外地解救了它们的首领莫咕并使它加入队伍，如果去救同样陷入困境的那只狼则能得到一件装备。看看没有别的事了，于是一行人乘飞空艇驶向西格达。

西格达城东封魔壁监视所的守卫全无踪影，这虽然很奇怪，但众人也只有进去查个究竟。走上方的楼梯，很快就通过这里来到一处洞穴，在其中有一件创世武器，它会随使用者的等级提升进化成最强的武具。

穿过洞穴，封魔壁就在眼前。正当蒂娜开启封魔壁之时，早已埋伏在此的杰夫卡出现了，双方剑拔弩张就要交手……

只听“轰！轰！”之声大作，成群的幻兽因封魔壁突然开启而受惊，冲了出来，并且呼啸着飞向天空。

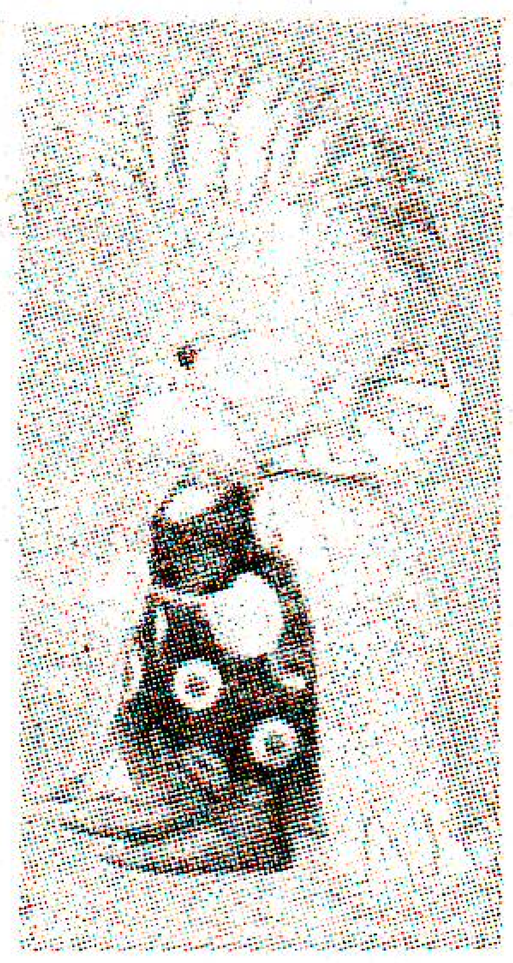
杰夫卡被幻兽引起的强大气流吹走了，幸好伙伴们都及时卧倒，躲过了这一阵暴风。主角们被这场意外的变故弄得不知所措，只好先回到飞空艇上。可是刚刚起飞，就遭到大批在空中乱飞的幻兽冲击而坠落。

由于这场事故，众人只好徒步去西格达了解情况。西格达的建筑已被幻兽毁坏大半，在城中意外地接到了皇帝的邀请……

卡斯特拉皇帝见到主角一行人后表示认识到自己的错误，并指出幻兽已造成巨大的破坏，若再这样下去不仅帝国，全世界都会灭亡，因此提出结束战争，并宴请主人公们。在宴会中间有两次机会与帝国士兵交谈及比试，以及就餐时与皇帝的交谈都会影响到事后帝国方面提供的援助。

宴会的最后，皇帝提出用军舰送主角们往北方幻兽所在的三角岛，同意之后雷欧将军会出现并且说明将与他们同行。

晚餐后众人经商议，决定由洛克和蒂娜二人同往，其余人留下来监视帝国的行动。二人在附近收集和采购了一些装备，随后前往港口城市奥布格与雷欧将军会合，在这儿竟意外地见到了莎莉丝和影忍。当晚在旅馆住宿，第二天，开始了海上之旅。



到达三角岛时分成两组行动，雷欧和莎莉丝一组，洛克与蒂娜和影忍一组。洛克等人在三角岛上方的一个小村落中遇到了一名古怪的老头斯特拉各斯以及他的孙女，年方十岁却是天才画家的丽姆。洛克想向他打听魔导与幻兽的事，老人表示一无所知，但看他的表情实在可疑。

夜间，村中突然着起大火，而火灾的中心正是怪老头的住宅，丽姆被困在其中，主角们义不容辞进去相救。在救援中洛克等人发现这个村子的人全部会用魔法，询问之下才得知这里是一个被遗忘的魔导之村。老人斯特拉各斯出于对洛克相救孙女的感谢答应帮忙找寻幻兽，而影忍则又一次离开了队伍。



从魔导之村出发，来到三角岛左上方的洞穴中。在这里发现了被称为魔法和幻兽之神的三斗神之像。正要继续找下去，那个登场多次的水怪又来捣乱。刚开始战斗，丽姆意外地出现了。

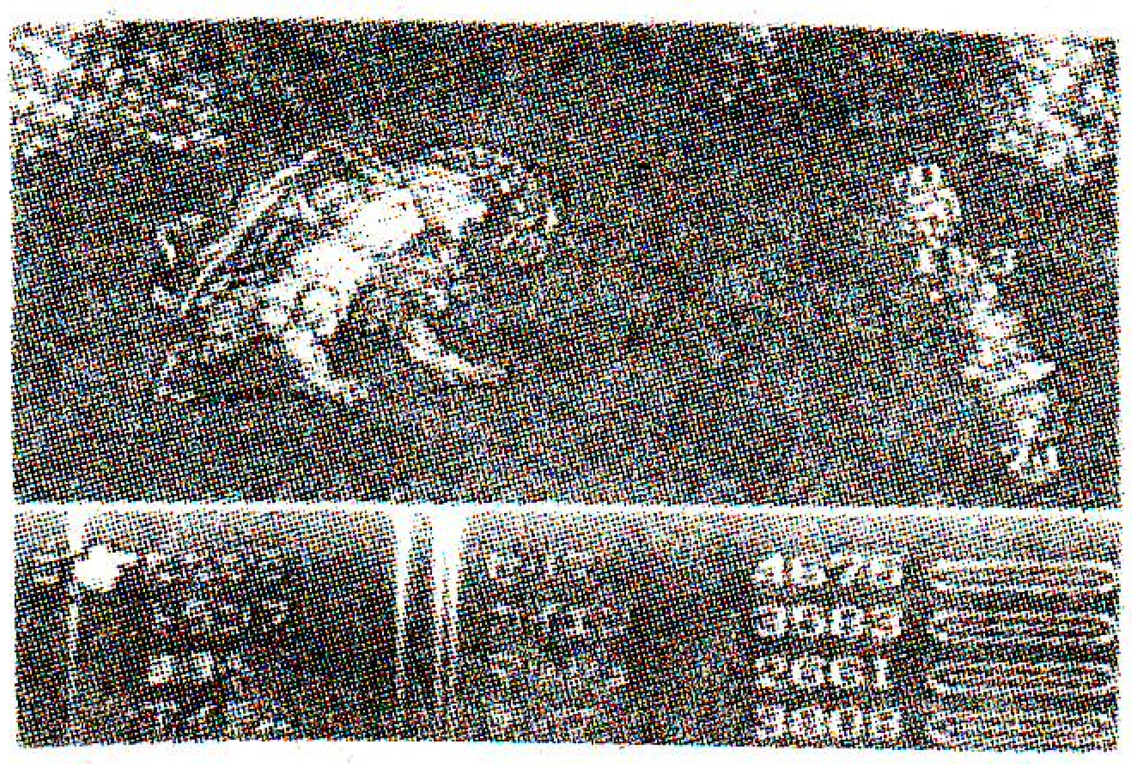
实在是一连串的意外，不过丽姆这个小淘气鬼还真不简单，她的绘画技巧加上天生的魔力使她拥有特殊指令速写，只要用一次就能把不觉悟的水怪打败。

众人终于找到了幻兽的所在，与幻兽的首脑尤拉交谈后，尤拉同意去和帝国合解并挽回损失。

与幻兽们一起返回魔导村见过了雷欧将军，正要前往帝国时，本已被下狱的杰夫卡竟然率军出现在大伙面前。原来帝国皇帝再次为杰夫卡说服而撕毁了盟约，雷欧将军挺身而出与杰夫卡对阵，但为幻术所骗而被打倒。这时幻兽们冲上来作战，却全部被杰夫卡变成了魔石……

当被击昏的众人醒来，战斗已经结束。洛克等人安葬了雷欧将军，发誓要与帝国作战到底。此时西捷亚驾驶飞空艇带来了其他同伴。会合的勇士们重新上艇，向魔大陆进发。

这一路并非通行无阻，要派出较强的三人在飞空艇



外侧与帝国空军作战。此外还要应付那个纠缠不休的水怪，它这次带了一名帮手，打败那个家伙时，三人也不幸被它吹落，下降时要打败帝国的飞空舰。

在降落点附近会找到影忍，凑齐四人的队伍，在重重机关的魔大陆前行，途中有一个机会返回飞空艇，若不回去而前进，就可以找到帝国皇帝。但皇帝已被杰夫卡杀害，三斗神也马上就要复活，而影忍在这时用生命为朋友们争取了时间，洛克等人要在六分钟内向右方赶回飞空艇。时间其实绰绰有余，不过在到达飞空艇时要选择留在原地，然后移动一下再回到选项中会出现等待影忍的指令。这时可以在最后的几秒中把影忍接上飞空艇(否则影忍会死亡，在今后的情节中不复出现)。可是已经无法阻止三斗神力量的复苏，在那强大的力量震撼下，大地分裂，江河逆流，天上的飞空艇也未能幸免而断成两截，整个世界已经毁灭了……

六 希 望

莎莉丝从昏迷中苏醒，发现自己身处一座小岛，而身边照顾自己的人是养父史多博士。从那个恶梦般的日子以后，她已经昏睡了整整一年。

一年中史多博士为了救治莎莉丝已经操劳过度，又加上缺乏食物而病倒，莎莉丝要做的事是去海边捕鱼给他。海里的鱼分为上中下三等，只要一直给史多吃美味的鱼就能治好他。如果史多博士不幸死去，莎莉丝将会跳崖自尽，但死不了。其后回屋看到史多的遗书，指点她屋子左方密室里有一只木伐可以出海。

莎莉丝离开了小岛，漂流到一块大陆。首先到达的是过去的奥布格镇，在那里听到了一些关于流浪武术家的传说。会不会是马修呢?为了证实这一点她向北方祖拉镇出发。

祖拉镇此时正遭受着“制裁之光”的攻击，那是自称为神的杰夫卡所发出的。一年中他建起一座高塔，位居塔顶，借助三斗神之力统治世界。对于不服从的地区如祖拉镇使用制裁之光进行攻击。由于大地分裂，古时被封印的怪物全都复活了。死神鸟、魔兽和传说中的八只龙……怪物横行加上杰夫卡的暴政，世上的人类已所剩无几。

祖拉镇几乎已被摧毁，全靠马修支撑着与制裁之光对抗。但也接近极限了。莎莉丝因此要在六分钟内救出房子中的小孩，这时，加快速度的冲刺靴和在奥古布买到的逃生用烟雾弹けこいだいだま是不可缺少的。宝箱中可能有怪物出现，要尽量避免无谓的战斗争取时间。

救出小孩，两人经过右方的蛇之道后一直向东，来到了一个村庄，这里也是一片废墟。在其中赫然发现，照顾村中孤儿们的人竟是蒂娜，可她已经无心再去作战，只想保护孩子们。

毫无办法，莎莉丝和马修只得继续他们的旅程。绕过了浮上水面成为陆地的蛇之道，来到一个港口城市，在这里遇上了艾德，但他不肯相认，坚持自己的身分是盗贼首领塞夫。

这种事真是奇怪，两人便跟随盗贼们去看个究竟。来到出了故障的费加罗城中，艾德表明了自己的身分，盗贼们离去之后，伙伴们合力消灭了影响费加罗机械的怪物，使城池恢复运行。

费加罗城移动到科利顿沙漠，在北方的城中找到了西捷亚，他也同样丧失了斗志，但在朋友们的劝说下终于加入了队伍。

西捷亚的黑杰克号已经完全毁坏，所以要去为他寻找另一艘飞空艇，它的名字是飞鹰号，被埋在西捷亚已故女友塔妮露的墓地中……

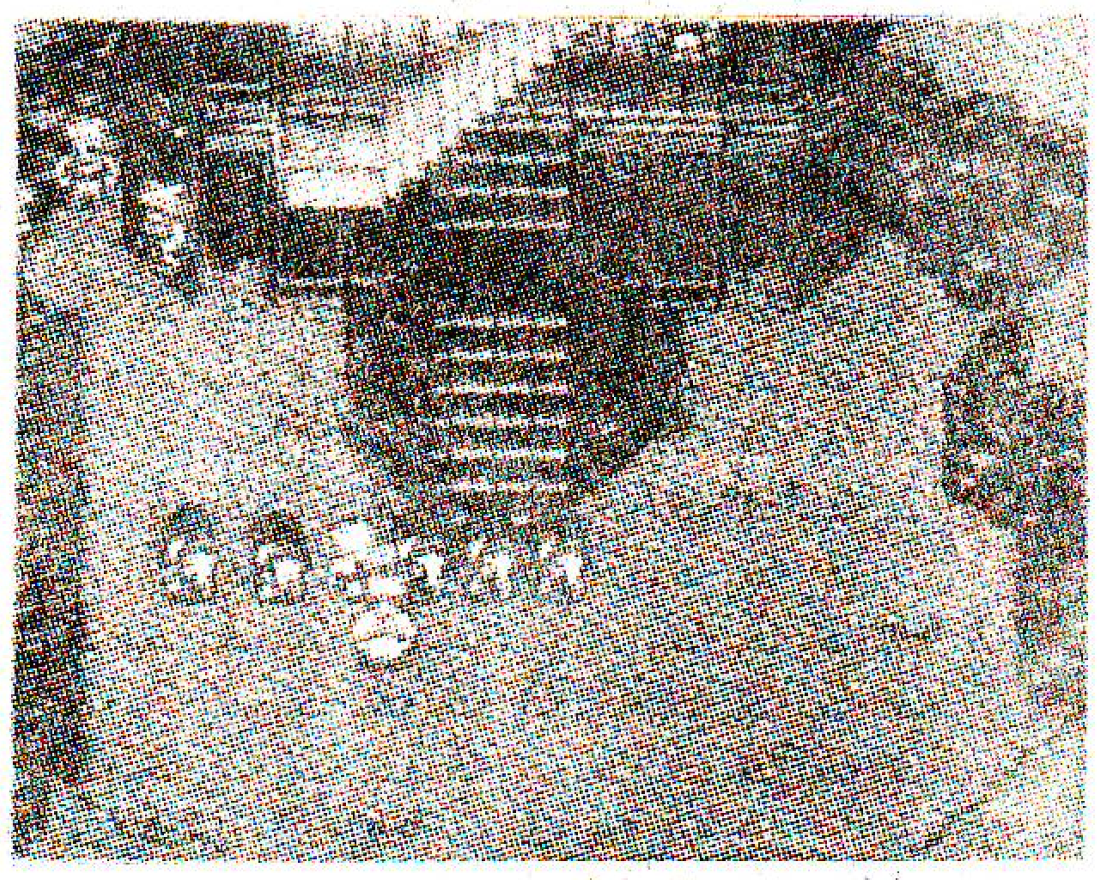
在离城后往西南方走就是塔妮露之墓，在这里打倒魔战车就可以进入停放飞鹰号的秘室。

飞空艇刚起飞，众人见到一只信鸽飞过，在莎莉丝的坚持下，西捷亚追随着它来到了马拉塔镇，在镇上听到了关于一些伙伴的传闻。之后飞往夏多鲁镇，这里有一位老年收藏家，在他家中，先打开楼梯口的灯再进入画廊，里面可以见到卡斯特拉皇帝的肖像。而调查左下方的女性画像时遇上了敌人，胜利之后发现了秘道，在秘道的尽头找到了丽姆。

原来这幅画已被魔物附上，打倒魔画之后，老收藏家会送上右方书柜中的魔石，丽姆也加入了队伍。

下一个目的地沙沙到了，在此处从一个人手中以1000元代价买下除锈剂，用它打开了酒吧中过去没法开的后门，通往沙沙山。那里正是加源的隐居之所，除了找到加源外，若在记录点左上方拉开机关，就会与传说八龙中的石龙交战，为了世界将它除掉吧。

再次回到蒂娜的村子时会遇到曾出现过的魔兽，在这一战斗中蒂娜会作为后援参战，胜利后她也会成为伙伴。



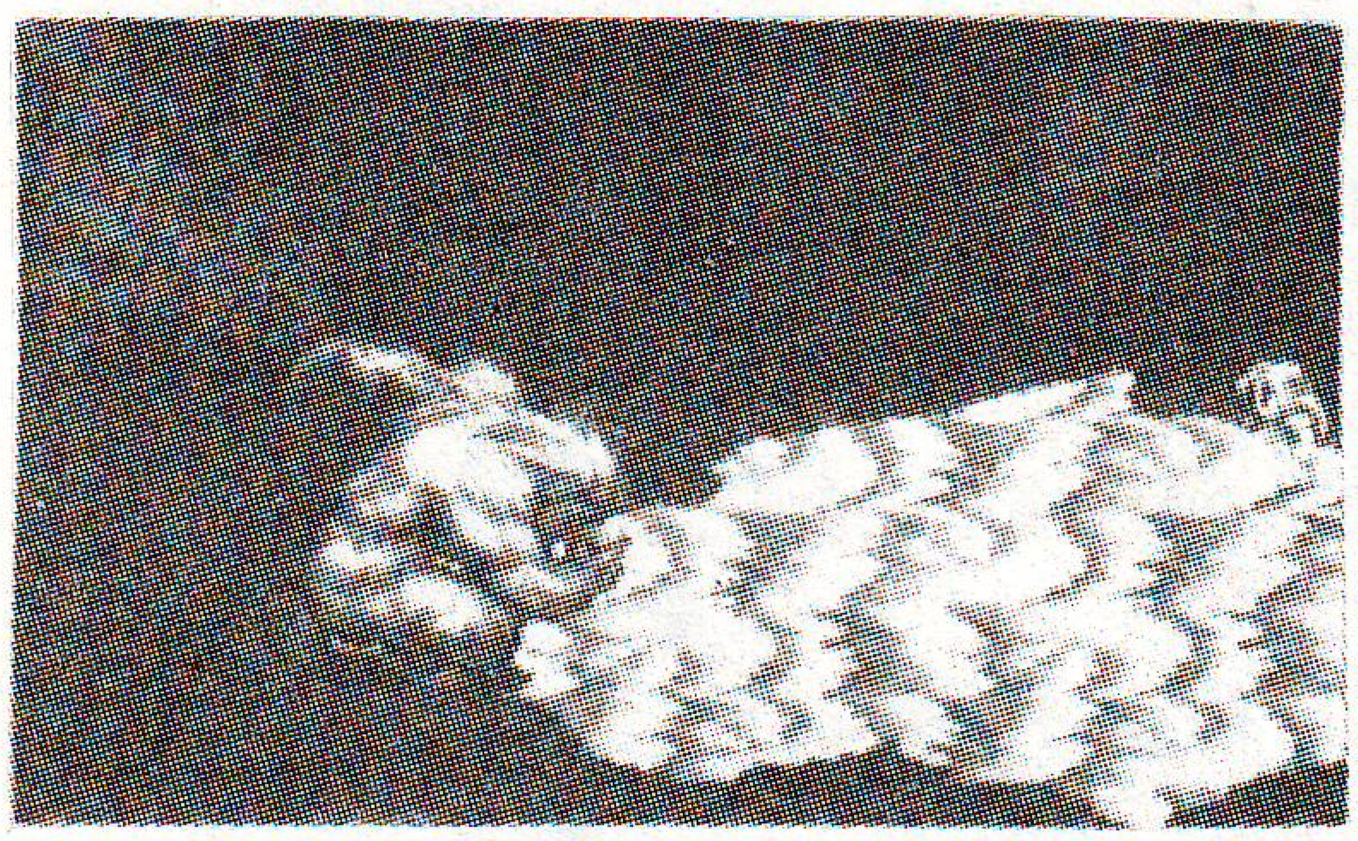
前往兽之原能找到嘎，一年的磨练使这个小子比过

去坚强了不少，只要队伍保持三人，就可以让他归队。

兽之原的南方有一个洞穴，在里面一路搜索，发现了重伤昏迷的影忍，把他用飞空艇带回魔导之村治疗后他会离开。

接下来要去哪儿呢？飞空艇来到了蛇之道中被高山环绕的魔导之塔。只要丽姆在队中就能找到斯特拉各斯让他加入。

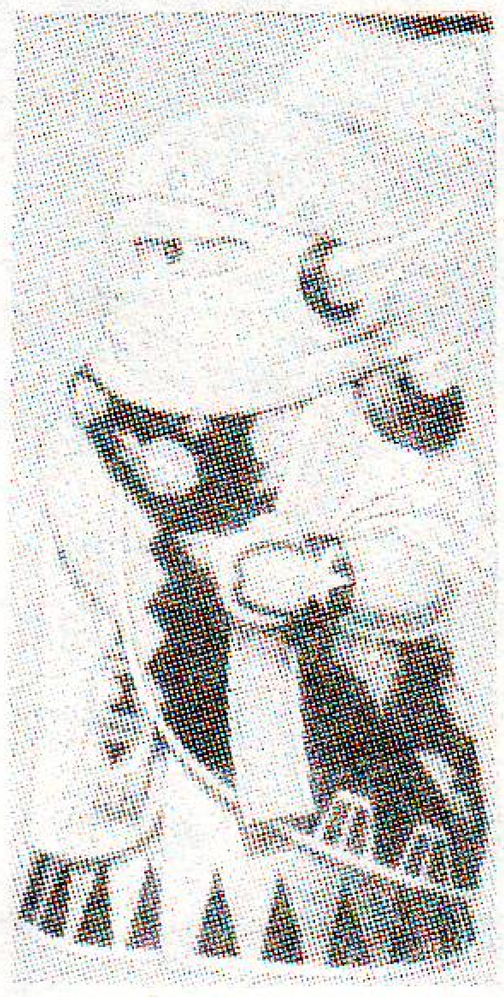
回到魔导之村的斯特拉各斯，还有一个心愿未了，就是魔导之村北方的岛上有一个洞穴，他要亲手打倒洞穴中的怪物。其实并不难，只是洞穴口上有一个吃珊瑚的宝箱，要收集一些珊瑚碎片サンゴのカけ给它吃饱了才能通过。



影忍到底去了哪里？大家都在关心这个问题。到科利顿村北方的竞技场去找一找吧，在这里选用いるげものやいげ为赌注时就能见到他，与他交手后可以让他加入。而再去进行打斗时还能得到各种各样的奖品。

之后若前往碳坑都市的废墟，在其中找到了飞天猪莫咕，让它加入队伍中然后前往当初放置冰封幻兽的山崖，会遇见八龙中的冰龙，从那里跳下就可以找到雪人乌吗的住所，打败它之后莫咕劝说它成为同伴。

洛克又在何方呢？根据听来的情报，他在地图中央的五角星形山中寻宝。飞空艇降落后，众人分两组去寻找他。途中打败了八龙中另一只炎龙，终于找到洛克，而且得到了不少宝物。



兽之原右上方有一个小岛，在这里作战中只有一种敌人，若被它全部吸进地下，会来到一个洞穴中，这里会有一位同伴加入——模仿师GOGO。

勇士们全部聚齐了，但仍有许多地方没有去到，因此乘飞空艇继续旅行。打倒了八龙中其余的几只以及死神鸟，并且找到了多块魔石。详情恕不赘述，总之应前往多马城、魔导村、费加罗城、碳坑都市以及莎莉丝养伤的小岛，在那里也许还会有意外的收获。

只剩下魔导之塔了，塔上必定有大批会用魔力和咒语的敌人。因此在“饰物”装备四只反射戒指非常重要リフレクトリンク，只要有了这个法宝，可以让对方的魔法反弹回去。至于攻击时只要在自己身上使用魔法就能反射到敌人身上（回复等白魔法除外）。.

七　结　局

当勇士们经历这无数的战斗和冒险之后，他们已拥有极强的力量，向杰夫卡之塔挑战吧。

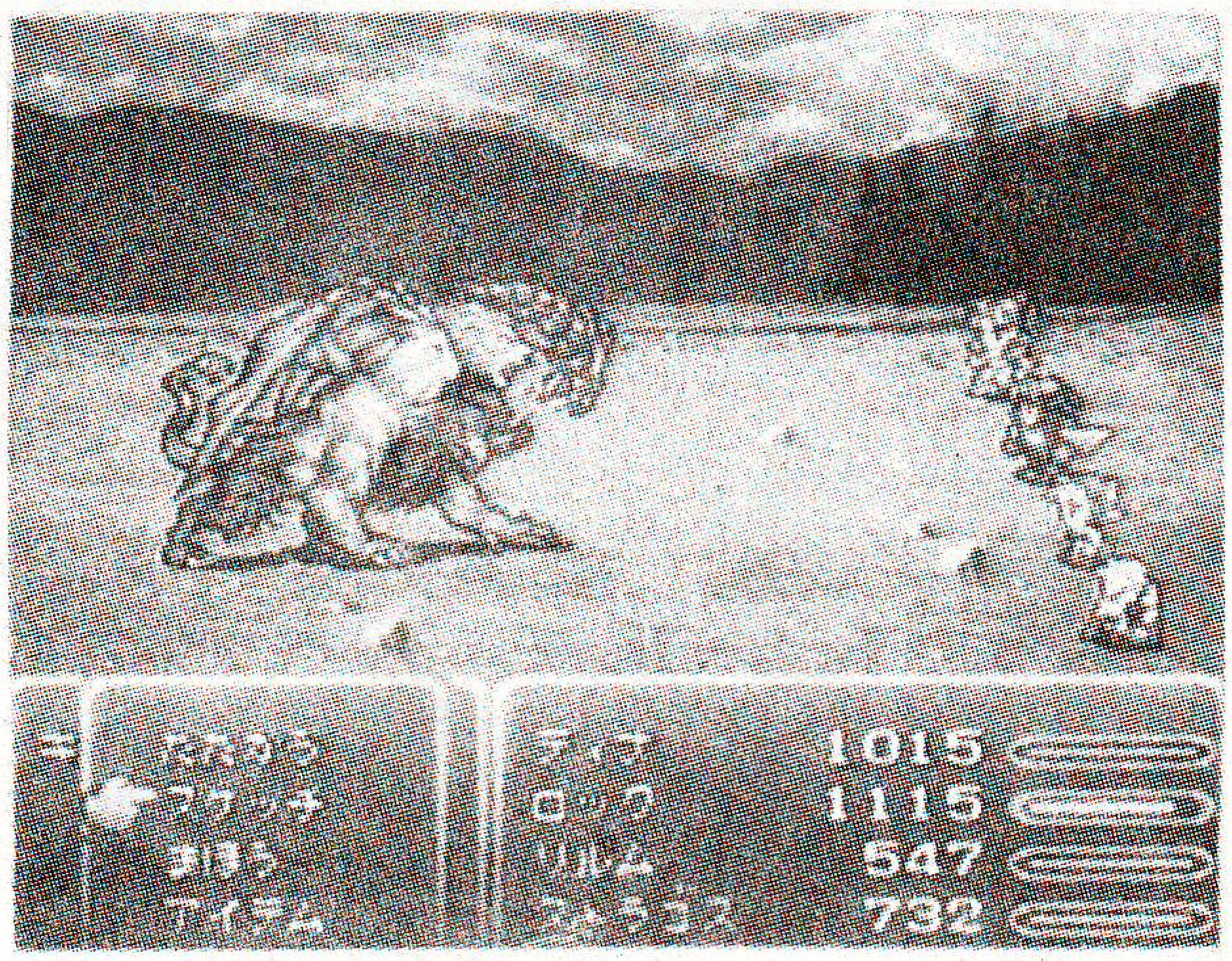
在这座高塔上要出动十二位勇士，分三队行动。第一队会在一个机械屋受阻，要第二队去开动机关；第二队会碰到八龙中的黄龙，打赢后会停在一个大房间左方；第一队继续前进时会在一个岩石前停下，这时的开关在右下方，要由第三队去开；随后主角们会碰上八龙中最后一只尸龙，一定要干掉它。

三队一起搬动开关，这时要让第一队（居中）去推下大石，压住机关，再重复一次这个动作，便三队全部能进入房间。在这里要先后与三斗神的魔神、女神交手，在他们中间还有一位守护神。随后打倒三斗神最后一位骑神，终于在迷宫的尽头找到了杰夫卡。

杰夫卡这时已拥有超级能量，自居为神想要毁灭人界的一切，我们的主角当然不会答应，最后一战终于开始了！

勇士们对着杰夫卡全无惧色，一旦有人重伤失去战斗力，后面的立即补上（最好先替主角们使用复生咒リレイス）杰夫卡虽然也用了复生咒文，并且每次站起来力量都在上升，但在有着坚定信念支持的主人公们面前最终还是被打败了。

杰夫卡之塔也随着土崩瓦解，主角们先后完全脱险，回到了飞空艇上。恶梦终于过去，时代的黎明降临了，但过上百年、千年邪恶会不会再度复苏呢？也许。但只要野



心和罪恶存在，就必定会出现正义之士去阻止它们。

本游戏有着不少分支情节，并且除了上文的14位主角外还有两位角色会成为同伴。另外，故事结局共有三种……诸位玩友，看完上述攻略，你是否有兴趣试一试呢？

责任编辑　KS

看了也白看　　不看白不看

当代/下一代主机及配套设备



SEGA 掌机 GAME GEAR(GG)



任天堂的十六位主机 SUPER FAMICOM(SFC),超级任天堂。

国外游戏机种多如过江之鲫,我们则陋如村夫野妇。你买不起,我们也买不起。但幸好可以花 4.50 元买本《GAME 集中营》过过眼瘾------



SEGA 对应 MD 主机的"32X"提升卡,可以用它在 MD 上执行 32 位(M－bit)节目。



SFC 对应的碟磁机系统和 CD－ROM 系统。

MD Ⅱ代主机及配套的 MEGA CD Ⅱ型。



SEGA 的次世元主机 SEGA SATURN(SS)




SUPER Famicom
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO


龍虎の拳2™
りゅうこのけん2
32メガ
いつか、あいつと闘う時がくる。
ームイン・アウト
ステムにより迫力の
トルを実現！
気力、挑発システムに
よる対戦の駆け引きも
楽しめます。
さらにドルビーサラウ
ンド対応で大迫力のB
GMを実現しました。
'94年12月
発売予定
予価10,900円
（消費税別）
SAURUS
株式会社　ザウルス
〒102 東京都千代田区麹町4-3-29 麹町関東ビル
TEL 03-3222-1721（代表）/03-3222-1734（テレホンサービス）
スーパーファミコン® は任天堂の商標です。
© SNK 1994 REPROGRAMMED © SAURUS 1994



松下公司出品的 3DO32 位主机“REAL”

任天堂 手掌机 GAME BOY(GB)





NEC 最新的 CD 一体机 DUO－RX

当代/下一代主机及配套系统



NEC 的次世元 32 位主机 FX。

SONY 公司的次世元 32 位主机 PLAY STATION(PS)

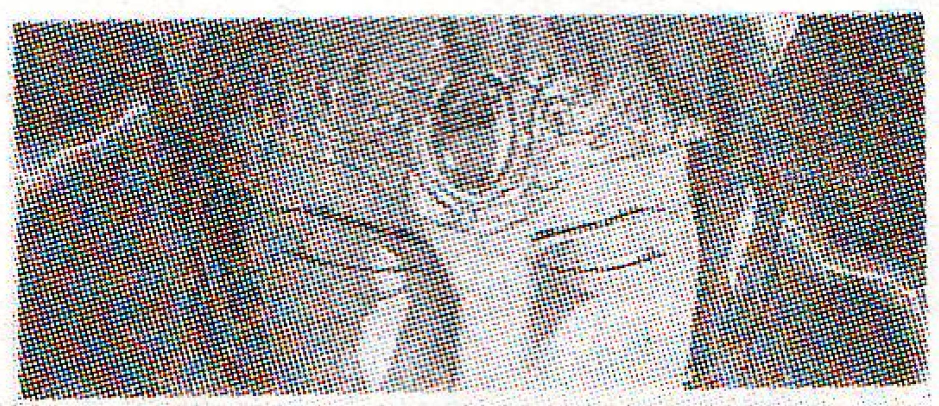


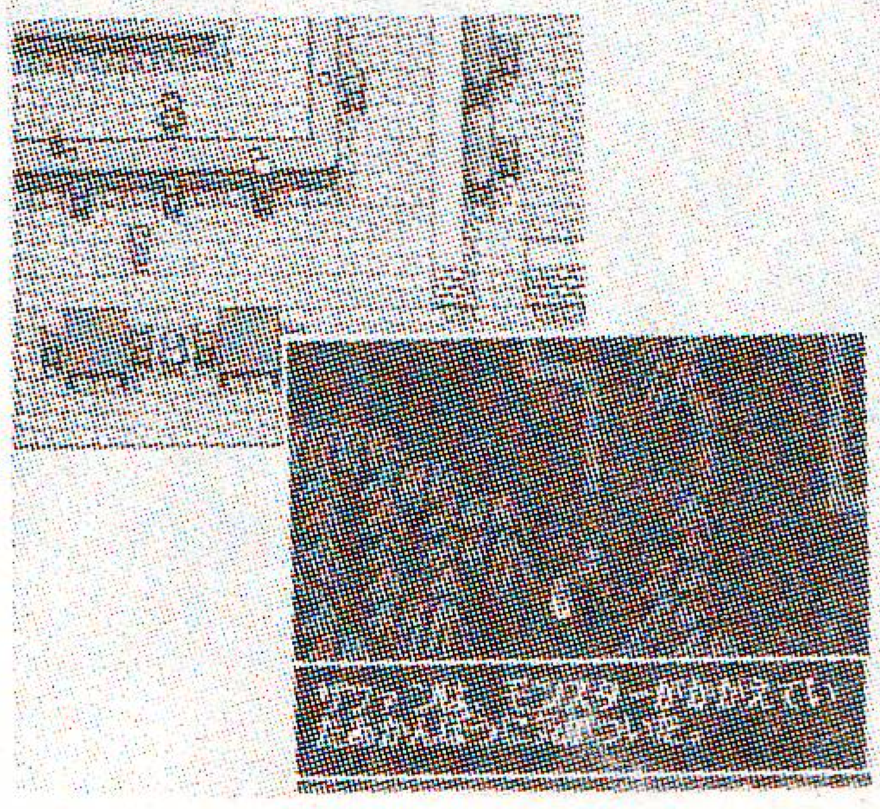


NEC 的掌机 (PC－E)·GT

魔天创灭

机种 MD	类型 RPG
厂家 讲谈社总研	容量 8M





一个漆黑而寂静的夜晚，王家特别情报局长赛凡·汪洛走在回家的路上。猛抬头，发现一个怀抱东西的怪物，被一声巨响霹雷击倒在地。赛凡走过去，看见那怪物已被烧焦，旁边躺着一个婴儿，居然毫毛无损。他抱起这婴儿，发觉孩子生长着一对天使般的羽翼，一种沉重的宿命感袭上了他心头。他将孩子带回家中，取名亚尔纳斯，精心抚养。

十六年过去了。附近的乡镇怪物横行，世界一片混乱。赛凡受命前往调查。一天晚上，赛凡身负重伤回到家中，嘱咐亚尔纳斯继承自己的遗志为国王效劳，不多久就气绝身亡了。

绿野战士



机种 MD

类型 ACT

厂商 TENGEN

容量 16M



欧萨姆·波沙姆出生于北美森林中的一个和睦的鼹鼠家庭，在丰富的大自然和家族之爱中茁壮成长，和同伴们过着友好和平的日子。一天，欧萨姆和往常一样在树上睡觉，突然被一阵轰轰声惊醒。只见几十个带有电锯和火焰发射器的机械人正在伐木烧林，森林瞬间被夷为平地，和平的生活遭到破坏，家族和朋友狼狈逃窜。

蜜蜂基拉比和犀牛拉德莱诺让欧萨姆从绝望中打起精神，查明了事实的真相。这全是德克达·马席诺为了发财而指使机器人对全世界自然环境的大破坏。为了保护地球的自然环境而向马席诺提出了挑战。

恶魔城



机种 MD

类型 ACT

厂商 KONAMI

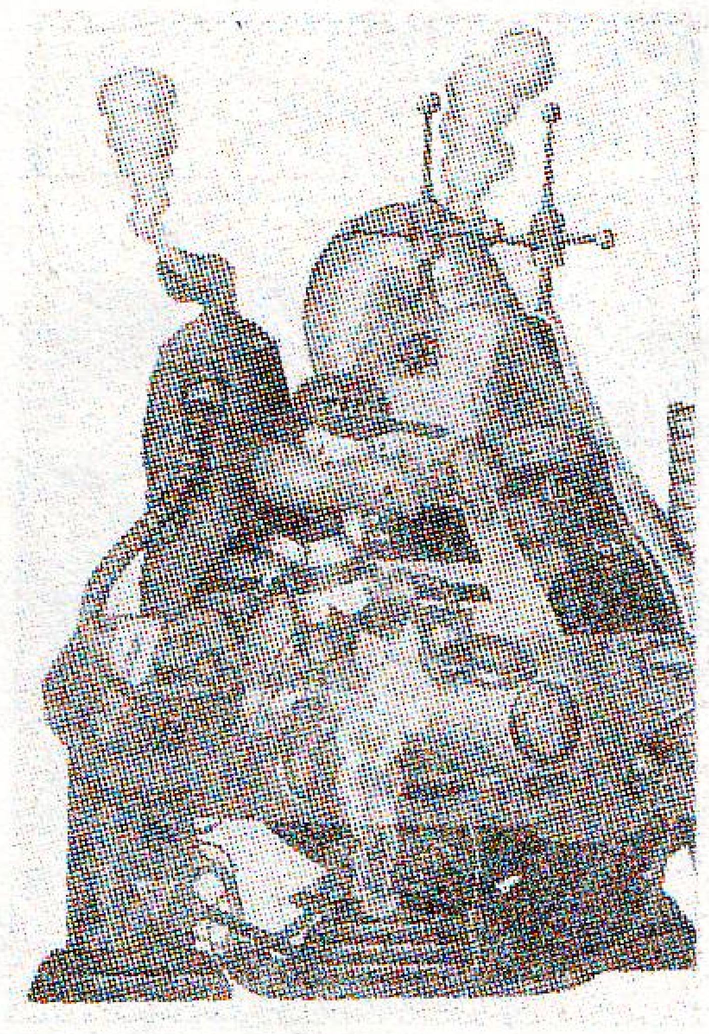
容量 8M

1897 年，吸血鬼德拉球拉和人类间的长期战争终于画上了休止符，德拉球拉终于永远的安息了……因拥有贝尔蒙德家的血统的金喜莫利斯……

和平的欧洲，因第一次世界大战的爆发而卷入了杀戮和破坏的黑暗之中。

引起第一次世界大战的事件……1914 年 6 月在沙拉耶波发生的奥地利皇太子被刺杀，没有人知道在它的背后牵涉到一名美丽的女人。

飞鹰小子



机种 MD

类型 ACT

厂商 大东海

容量 8M

公元 2902 年，邪恶的时间统治者“时间终极者”终于完成了次元转移装置。利用它从过去的时代盗取在未来已丧失的资源和财宝后转送，使时间的流逝一点一点地发生错乱，最早查觉这种状况的是监视次元流逝的“次元巡逻队”。

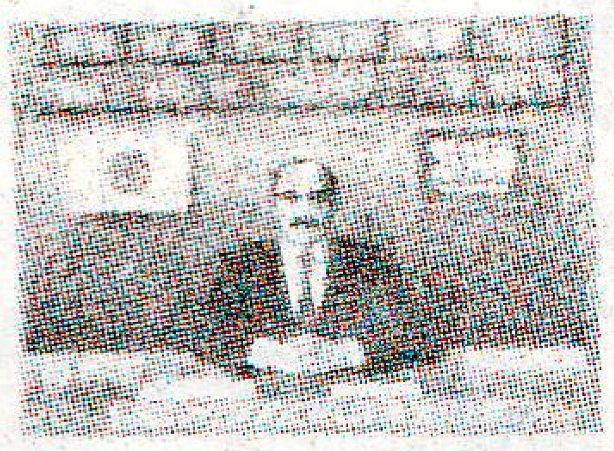
次元巡逻队为了扼止时间的错乱，开发出可以自由

转移未来和过去的机器，并快速着手制造。

它的名字叫分钟。

现在正在输入毁灭时间终结者的指令……

第三次世界大战



机种　MEGA－CD
类型　SCG
厂家　MICRO NET

从1990年起，世界结束冷战时代。不过虽然暂时中止了战争，但仍存在种种问题。种族、宗族和经济上的矛盾无法解决，能够毁灭世界的核武器依旧威胁着全人类……



《第三次世界大战》是MEGA－CD上屈指可数的战略大作。在游戏中进行运兵、调动等指令时会有扫描的图片出现，伴随着逼真震撼的音效，那种战争的紧张感会把玩家带进忘我的境界。

魔法门Ⅲ

机种　MEGA－CD	类型　3D－RPG
厂商　CSK	

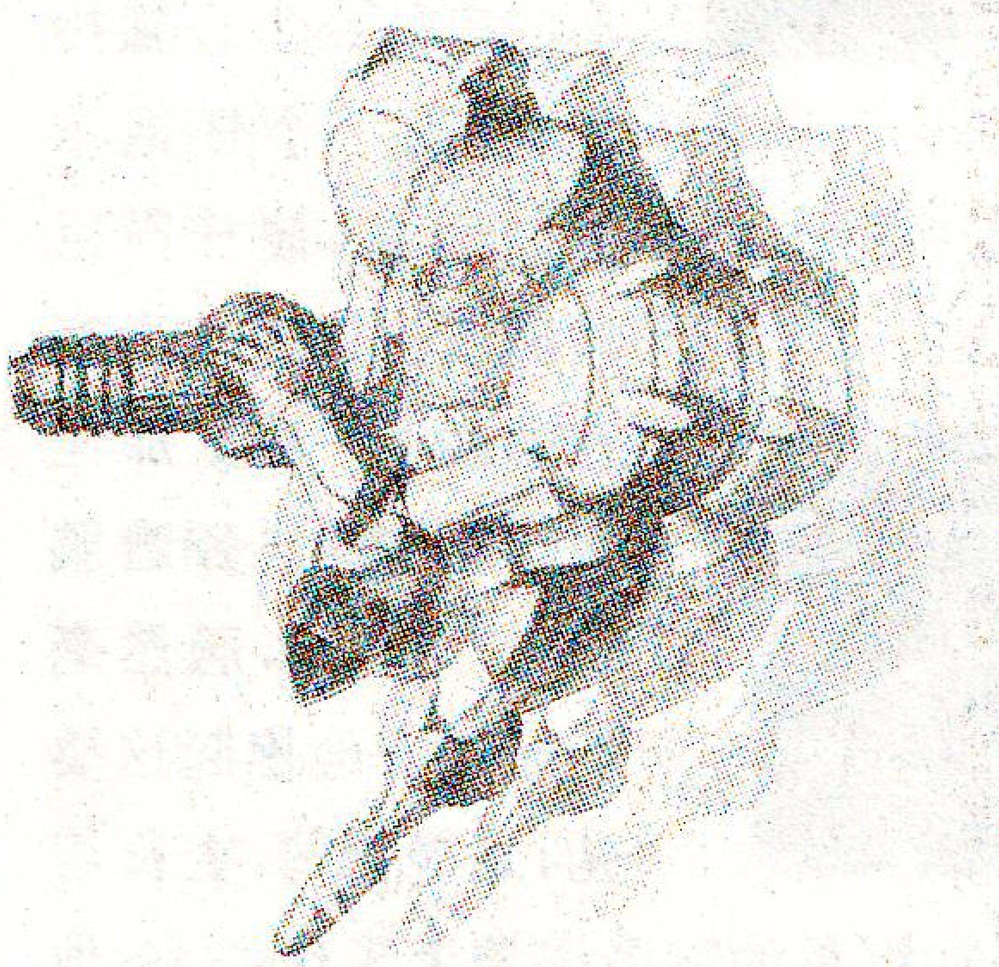




在一个混沌的大陆上，有着许许多多种族在生存，他们各有自己的属性和信念，为着争夺领土和权力而战。一场战争使得大地上烟尘滚滚。在战争后期，司风、云、水、火的诸神造出一座由四种元素的精华聚成的小岛。为了控制小岛得到四种原始力量，各种族之间再次爆发了激烈的争夺。

这是一个从IBM－PC上移植的同名迷离冒险节目，拥有MD－CD的朋友可不要错过。

宇宙战士

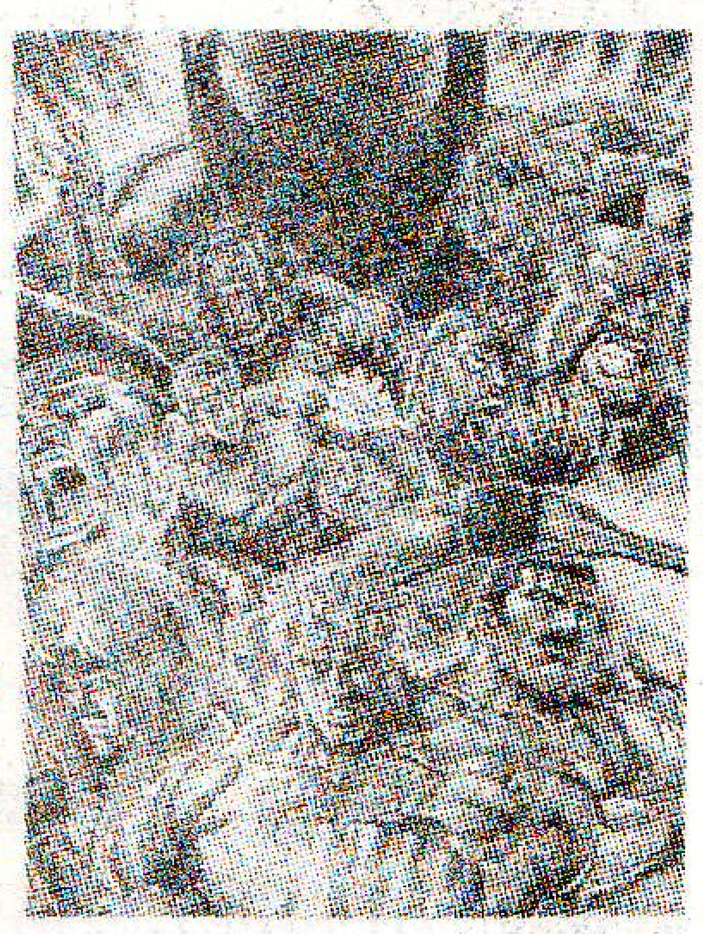


机种　SFC
类型　ACT
容量　24M
厂家　任天堂

公元2000年代，银河中各惑星往来交流，繁华空前，共同设立"银河联邦"，保卫银河的和平。

公元20×5年，银河联邦的调查船在惑星SR388上发现了一种未知的生命，命名为"METROID"。这种浮游的生命体只要照射β线就能繁殖，它有一种附着在其他生物并吸收其能源的可怕能力。银河联邦总部立即派兵前去消灭，但不幸全军覆没。可以力挽狂澜解倒悬之急的人只有沙姆士，银河联邦总部决定派遣沙姆士到SR388，歼灭METROID。

摔角霸王



机种　SFC
类型　ACT
厂家　CAPCAM
容量　24M

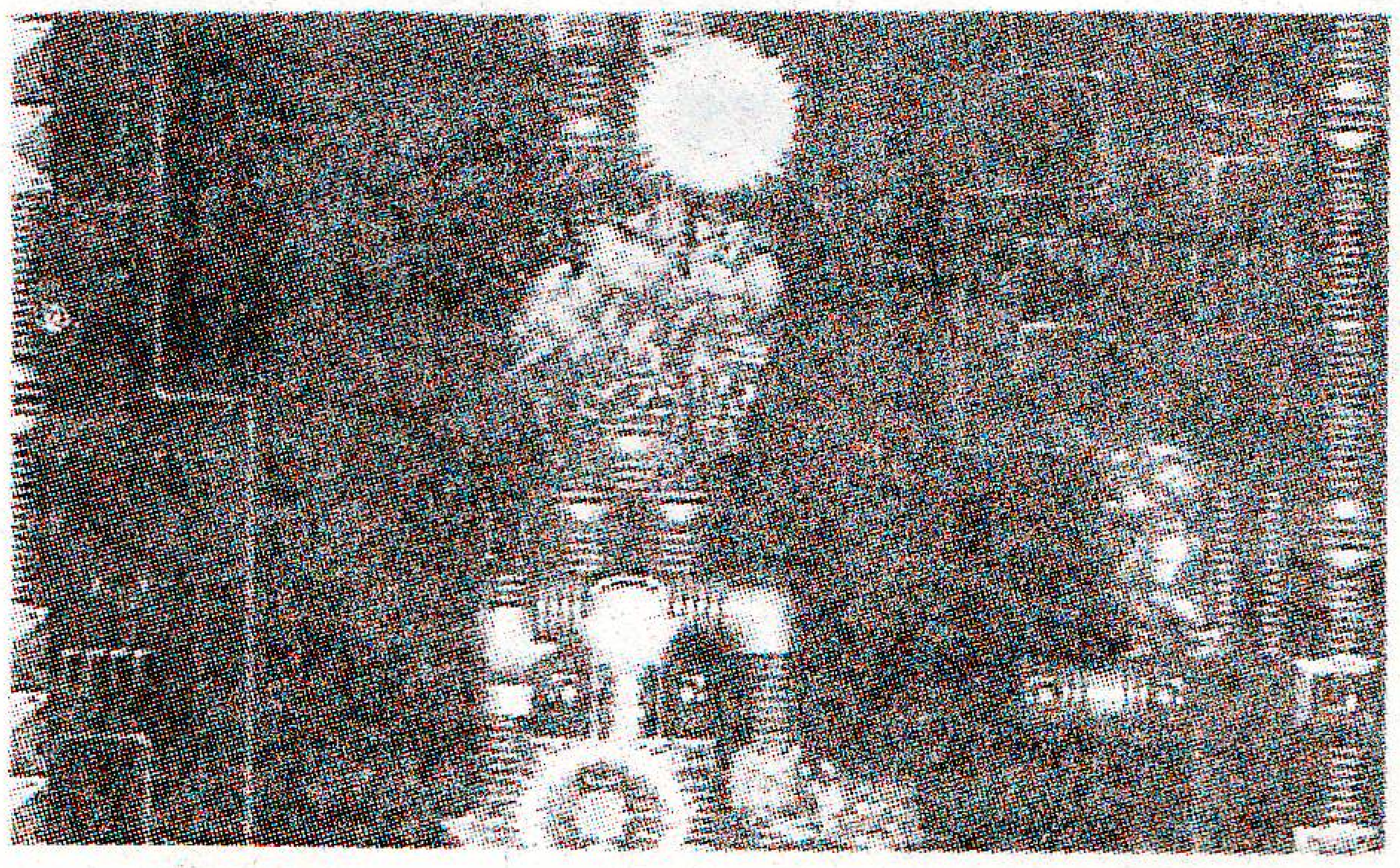
二十世纪八十年代，世界各地摔角热潮空前，群雄并立，争霸战连连不断。被称为"肌肉之王"的第一代冠军威克达·欧尔迪格率领一支由八人组成的巨大团体"CWA"，实力雄厚，盖压群雄。一天，欧尔迪格突然失踪，以他为中心的秩序大乱，黑社会地下组织

BWA 蠢蠢欲动，想借机攫取摔坛霸王的桂冠。以“肌肉＝命运的强者”为主题，举办世界性的征服大赛。

一场决定命运强者的大赛的铜锣敲响了。

机动战士 V

机种	SFC	类型	ACT
厂家	BANDAI	容量	8M



宇宙世纪 0153 年……

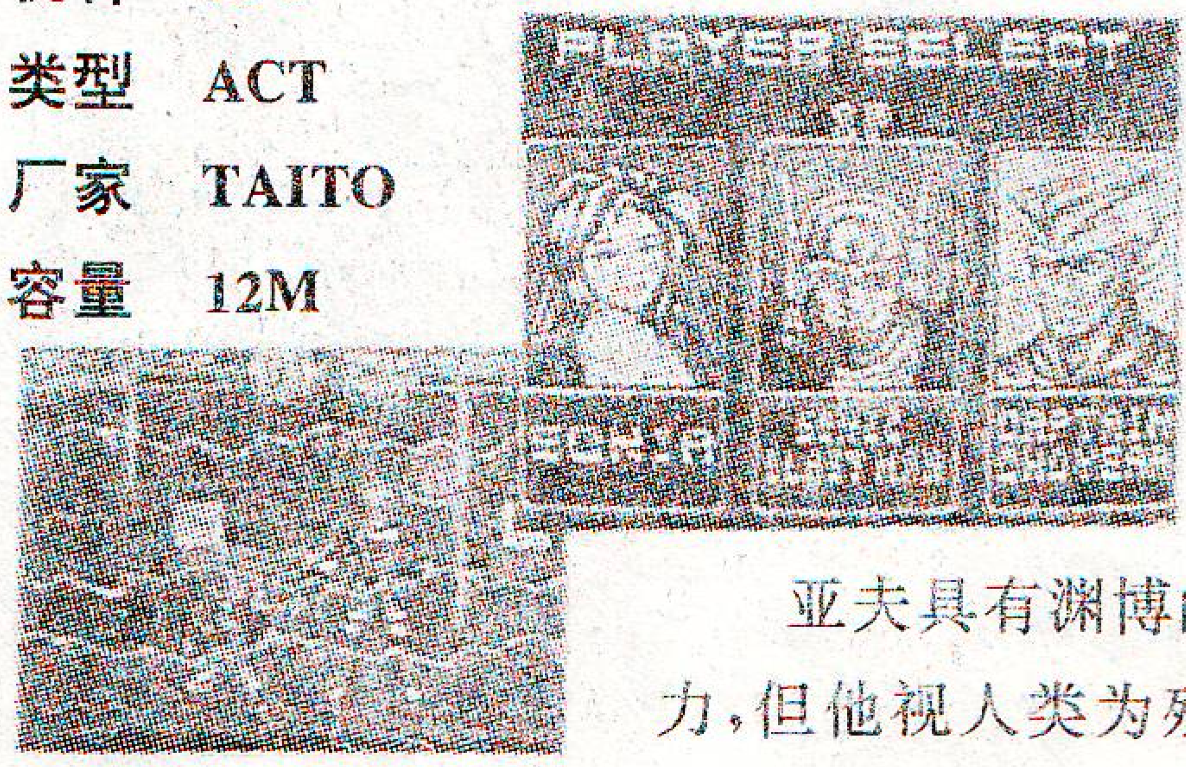
萨斯卡鲁帝国是由地球人和少数异类所组成的军事团体，他们以太空殖民地 SIDE2 为根据地向地球联邦政府发动攻击。

在危难中挺身而出与帝国机械军团对抗的是地球上秘密开发的 MS·V 高达战士，一场大战开始了……

这是一个操纵机械人作战的动作射击游戏，游戏中那种特殊的操作感觉定会让玩家兴奋不已。另外角色造形的设定也非常忠实于原著。正是 BANDAI 的特色。

音速超人

机种	SFC
类型	ACT
厂家	TAITO
容量	12M



在宇宙深处，有一个先进的文明种族，他们的领袖名叫亚夫。

亚夫具有渊博的知识和超能力，但他视人类为残害美丽地球的蛀虫，认为只有自己才配作这颗星球的主宰而发动了侵略战争。

就在这时，音速超人又回来了。再次出现的他，身边又多了两位助手，就是音速女郎和钢铁队长！

用超级力量去拯救地球吧！



机种	MD	类型	ACT
厂商	US GOLD	容量	16M

“不要触怒我，因为当我发怒时你就知道我的厉害！”仅从这句话中就可清楚知道这游戏是以暴力为主。“THE INCREDIBLE HULK”是当今美国 MARVEL-COMIC 内最畅销的一本书，而 US GOLD 即将推出这一游戏。如此凶残的系列实属少见，但它却是 70 年代中极受欢迎的一个英雄读物。

物理学家 BRUCE BANNER 因受原子弹的伽玛射线照射过后，便产生强烈的兽化过程，性情暴躁，结果变成巨型的绿色怪物，并且拥有无限的力量。当然，他本来完整的衣服也因身体变化而被挤烂。

在游戏里，敌人的首脑正计划利用持枪的机械人部队去统治地球。而我们的主人公也准备好了阻止他的计划。敌人首脑还组织了一些难以对付的敌人来协助他支配地球。

你要利用格斗技巧穿越五个不同的关次，包括令人兴奋的画面和与敌人对抗的情景，最后要打倒隐藏的敌人。在一些部分你只能使用未变形、脆弱和有理性的 BRUCE，而变身成





HULK 后，你要好好控制他的脾气才能获胜。这一大群机器人的确是不易对付的。

餓狼伝説 II

——新的战斗

机种　MD	类型　ACT
容量　24M	厂商　TAKARA

在南镇那场格斗赛的风暴过去一年之后，又一届大会召开了。这次，特利、安迪和东丈三人不再是“不速之客”而作为被邀请的选手登场，并且，另外一群超级格斗家也出现在赛场之上。

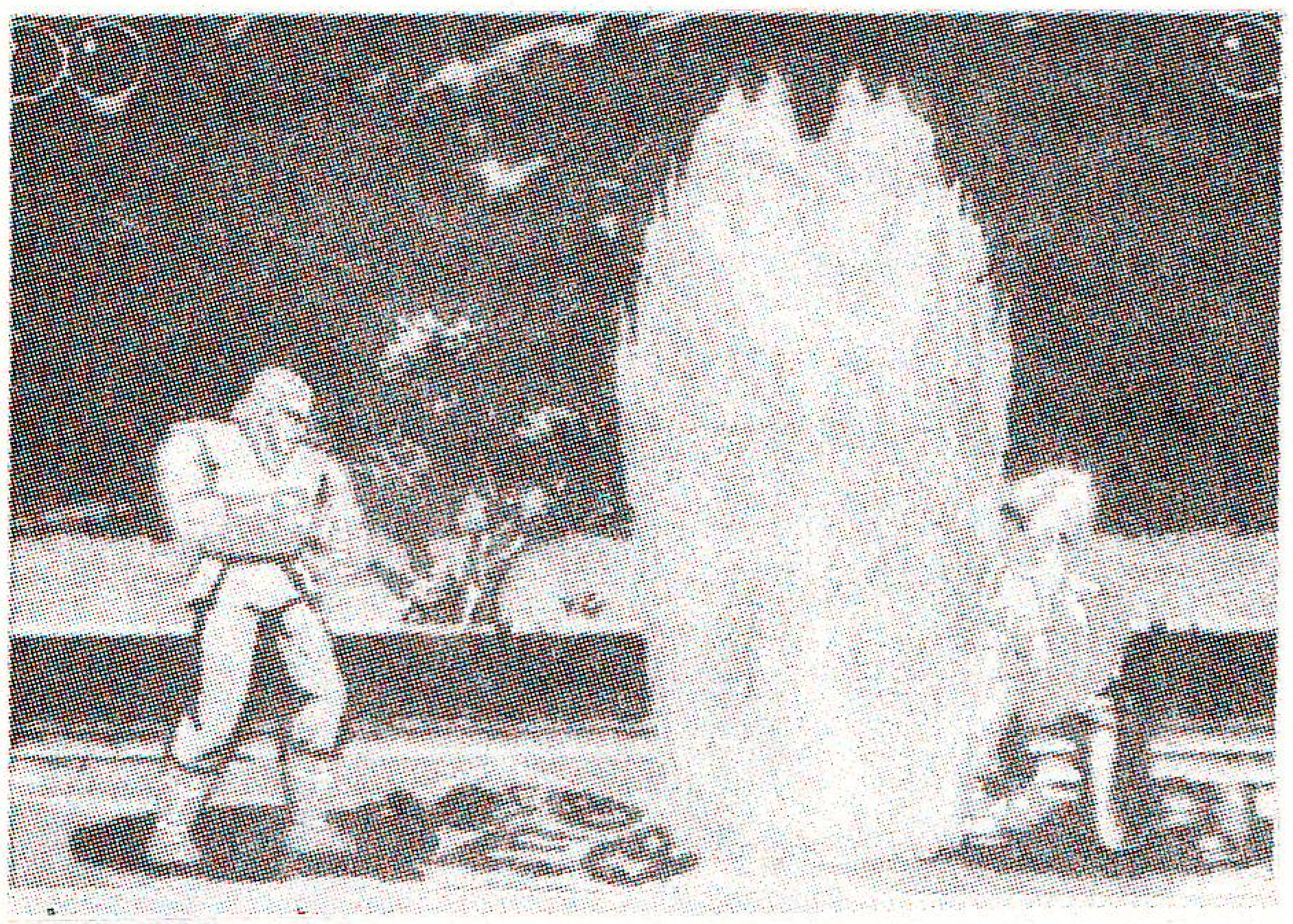
大熊：曾以 RAIDEN 之名登场的摔角手，脱离吉斯的组织后改邪归正，以选手身分登场。

不知火舞：安迪的女友，精于忍法的速度型战士。

金家藩：韩国最优秀的跆拳道选手，嫉恶如仇的热血男儿。

陈近山：前作中唐福禄的另一位弟子，现在是香港第一富豪的太极拳武师。

山田十平卫：享誉日本五十多年的老柔道家。



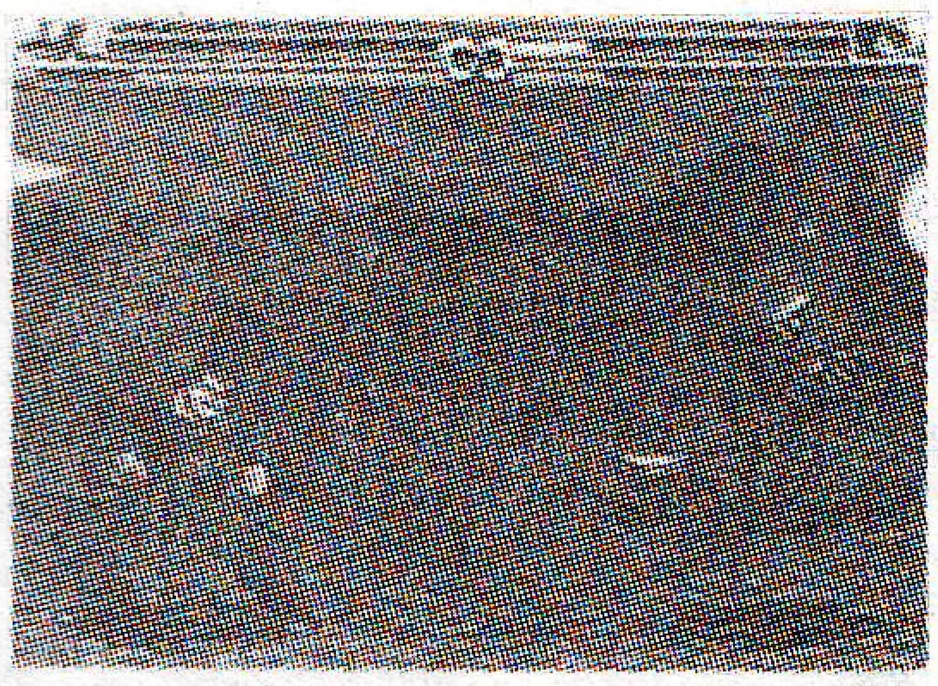
但是除了这几位之外，仍有反派登场！棍术天才比利、拳王阿克塞尔、斗牛士劳伦斯。而且据说这三位斗士之上还有一位强者，他就是吉斯同父异母的哥哥，“黑色帝王”克劳撒！本届大会就是他在幕后一手策划的。

押忍!! 空手部

机种　SFC	类型　ACT
容量　24M	厂商　C·B

日本少年 JUMP 周刊上正在连载中的长篇漫画《押忍！空手部》在超任上隆重推出，货真价实的超级名作，请各位务必一玩！

本游戏虽然很大程度上靠原作的声势来做宣传，但在节目制作方面也是非常考究的。每一个角色登场时都有精彩的对白；使用必杀技时画面背景变暗来衬托拳招的猛烈。被击中的角色，体力计旁的头像表情也会发生变化。



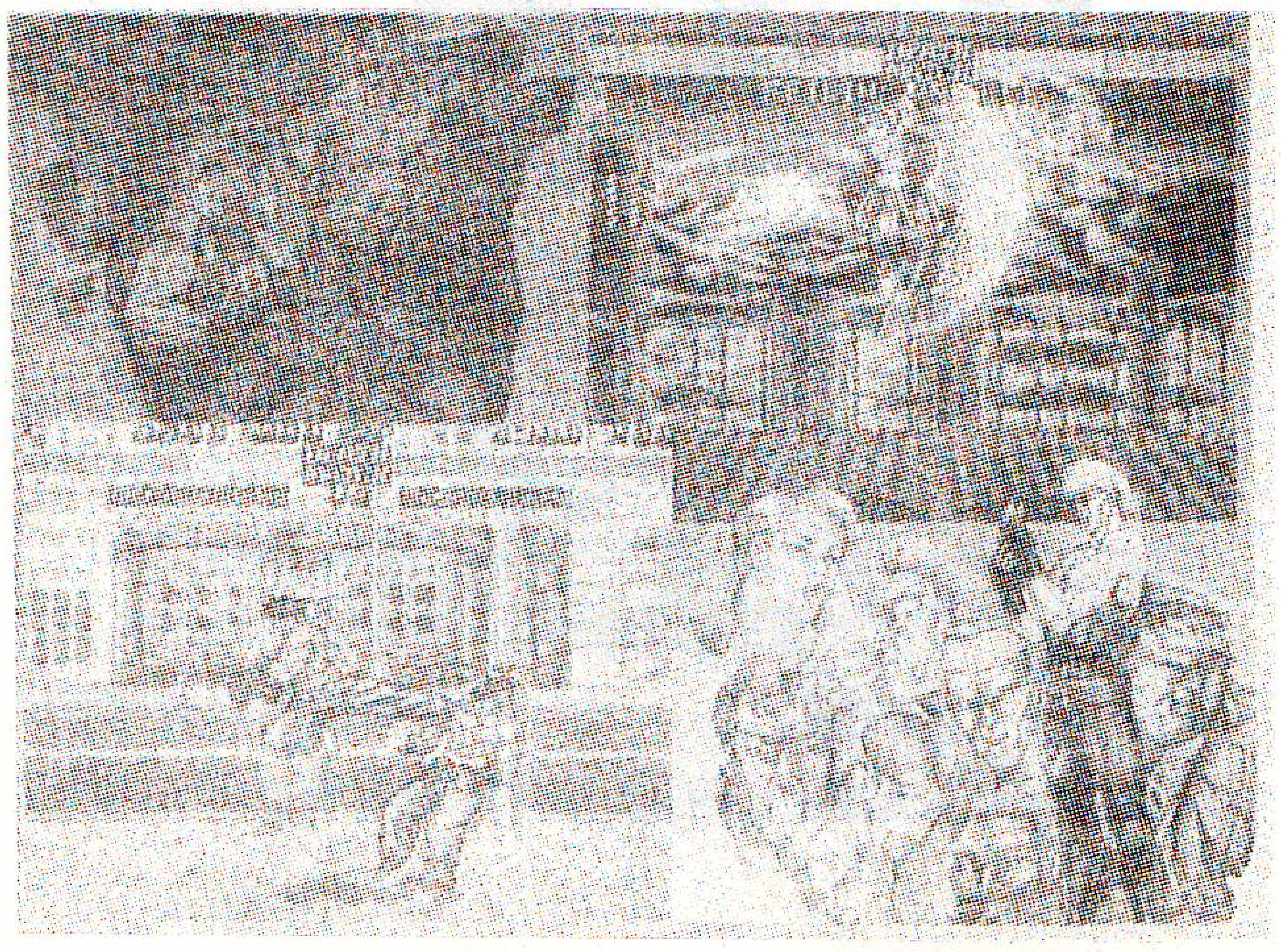
在“押忍”中有一种叫做“根性”的设定，当受到对手攻击时，根性值就会上升。如果贮够了一定程度，便可使用强劲的“气合攻击”；若贮存至最高点，还可以打出非常有破坏力的“根性必杀技”。

游戏另一大特色是，在一般的节目中，战士的体力降为 0 时便作打败论。但在本作品中只要仍有一定根性值，就有起身再战的机会！

根性设定是在打斗中非常重要的一个因素，而“根性防御”也起着不可缺少的作用。当你使用的角色体力下降时，只要运用根性防御来挡住对手的攻击，便可以进入连打的对战。胜出的一方可以夺取对方的根性，从而借此走向最后的胜利。

战士历史

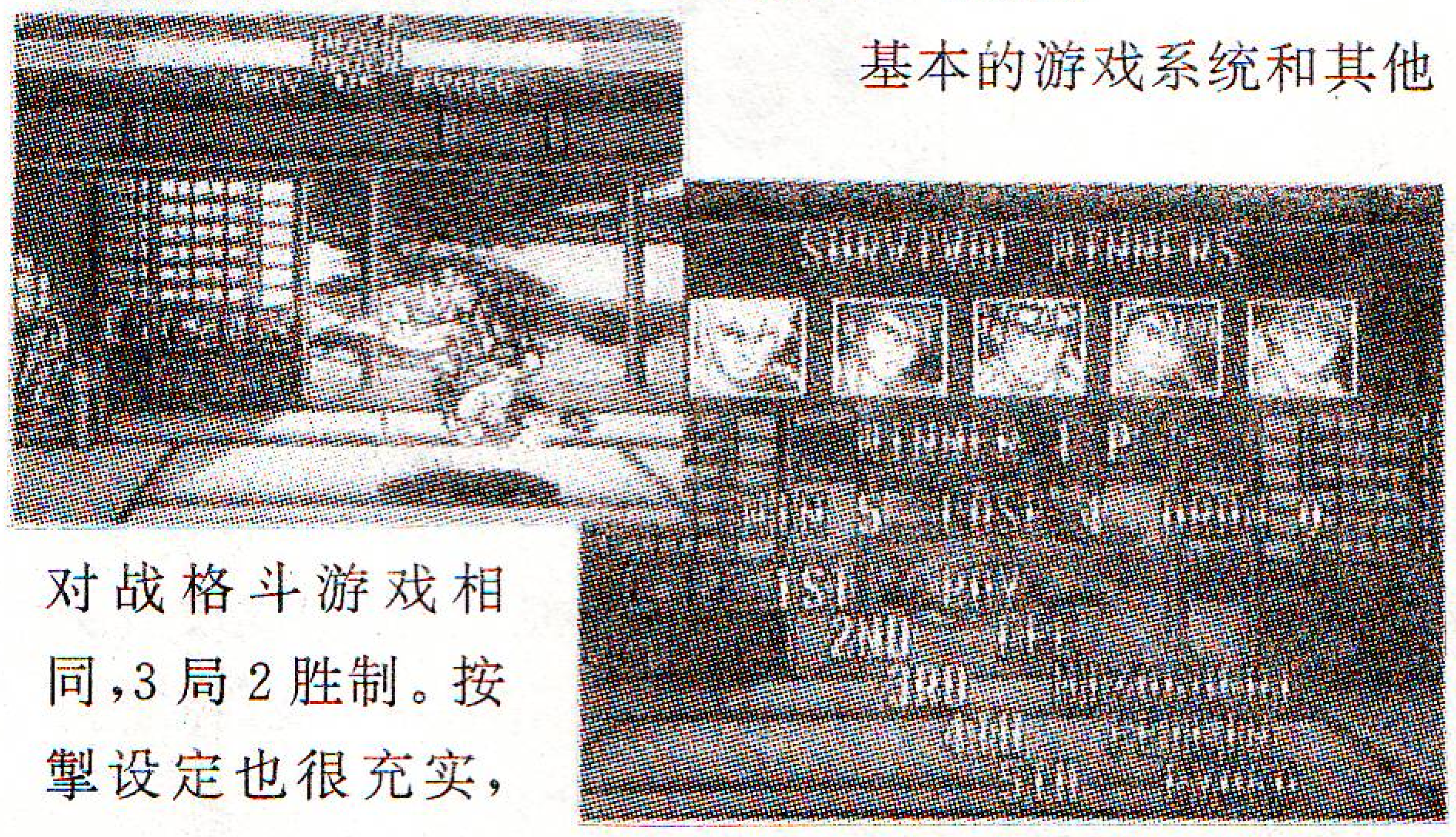
机种　SFC	类型　ACT
厂家　DATAEAST	容量　24M



热门的格斗游戏从街机杀到超任

在街机中连受好评的热门对战格斗动作游戏“战士历史 FIGHTER HISTORY”在 SFC 登场了。

故事说的是洛杉矶市刑警尼尔、京剧女角飞玲、天才柔道少女凉子、自称喧哗 100 段的 27 岁高中生 MIZOGOCHI 等 9 名有个性的战士，参加无败之王“K”主办的全世界格斗选手大赛，争夺世界第一宝座。



基本的游戏系统和其他对战格斗游戏相同，3 局 2 胜制。按掣设定也很充实，即使用 PAD 也可轻松操作。丰富的合成声音、独特的气氛，甚至连说明书上没有记载的秘技，都完全加以移植。

独特的弱点系统

这个游戏具有一个独特的弱点系统，每人身上都有一弱点，若受太大的损伤覆在弱点上的头巾或铠甲等便会损坏，立刻晕倒在地。如何才能向敌人的弱点集中攻击呢?激烈的战斗与反败为胜的惊险，都在这系统中实现了。

新增的打擂模式

SFC 版的战士历史“FIGHTER HISTORY”并非街机的简单移植。它追加一个独有的功能——打擂模式。这个模式是两名玩者(也可 1 人对 COM)从 9 名人物中各选出 5 人，进行团体战。胜出的人可继续战斗，所以不仅是选择哪些人物，连人物如何顺序排列，也是在作战中相当重要的。

迷宫斩妖

机种 SFC
类型 A－RPG
厂商 光荣
容量 12M



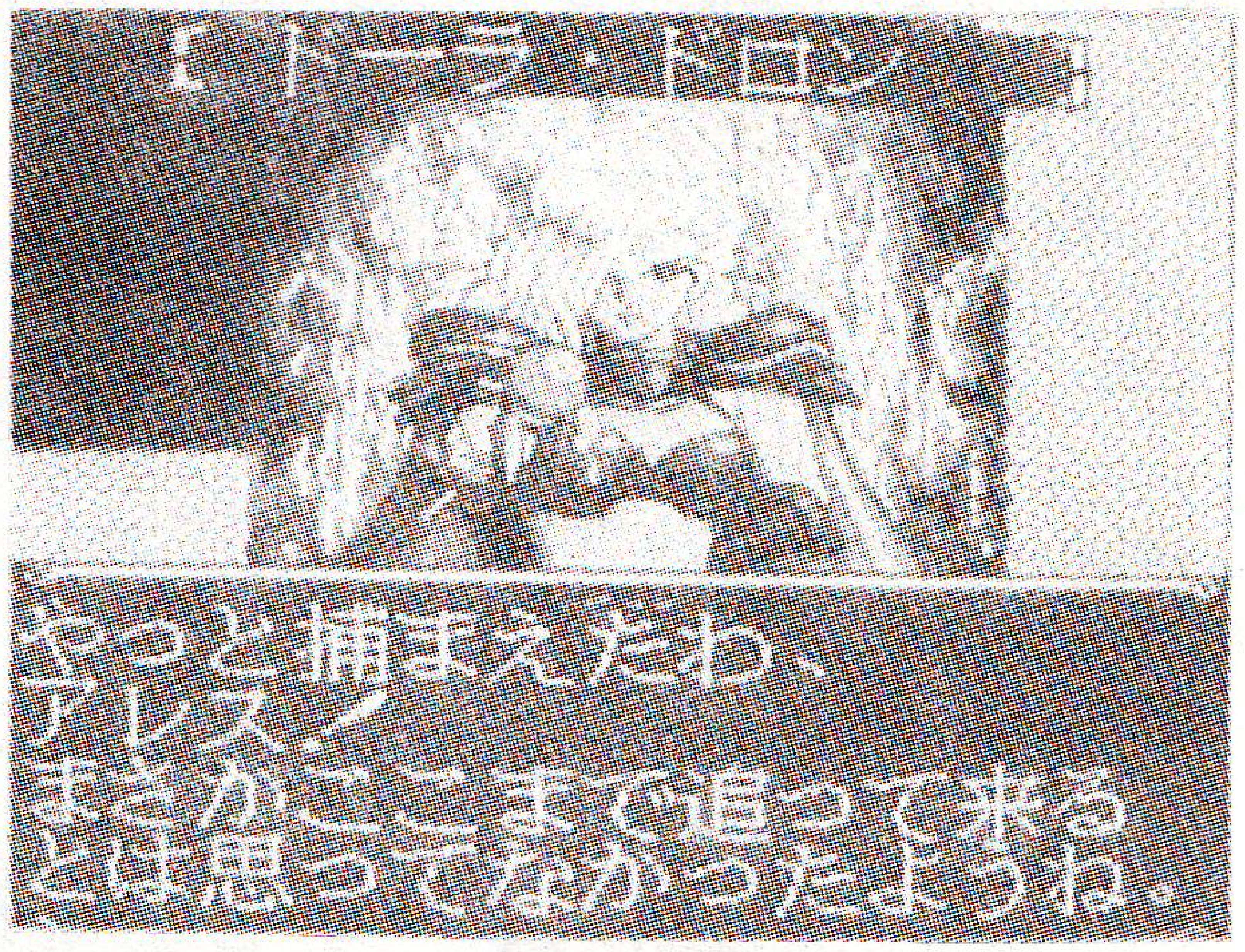
脍炙人口的 A－RPG

在 IBM－PC 机中广受好评的动作 RPG 游戏，即将在超任上亮相了。游戏的舞台是宽阔广大的古代地下都市。你要帮助身陷在迷宫之中的流浪剑士阿雷士摆脱困境而进行冒险的游戏。总共 45 层的地下迷宫之中，有为数众多的凶恶怪兽，可以顺利脱困生还吗？你要不断使用剑、魔法来战斗，去解开迷宫。



扣人心弦的故事情节

身处迷宫中的你，从遇见的众多人中，得知一些过去的故事，一些有关被困迷宫中的事情，他们中究竟谁是主角的朋友，谁是主角的敌人?这个游戏的开始画面，在 PC 版中被评为最美的，从这儿开始，进入游戏之中，去解开游戏中的谜题吧！在各阶迷宫之中会遇到许许多多的陷阱。有隐藏的门、下落的空穴等，另外还设有很多的谜题，必须一步一步地小心行事！



逼真的挥剑动作多彩的魔法

游戏的主要武器是宝剑和魔法。向下挥剑，潇洒逼真。当敌人用此攻击你时，你可用盾防御。操作一定要机敏才能有获胜的机会。使用魔法，攻击怪兽敌人，威力无边。回复、防御、辅助攻击等各种魔法，应有尽有。

最新鲜消息
最快速通报

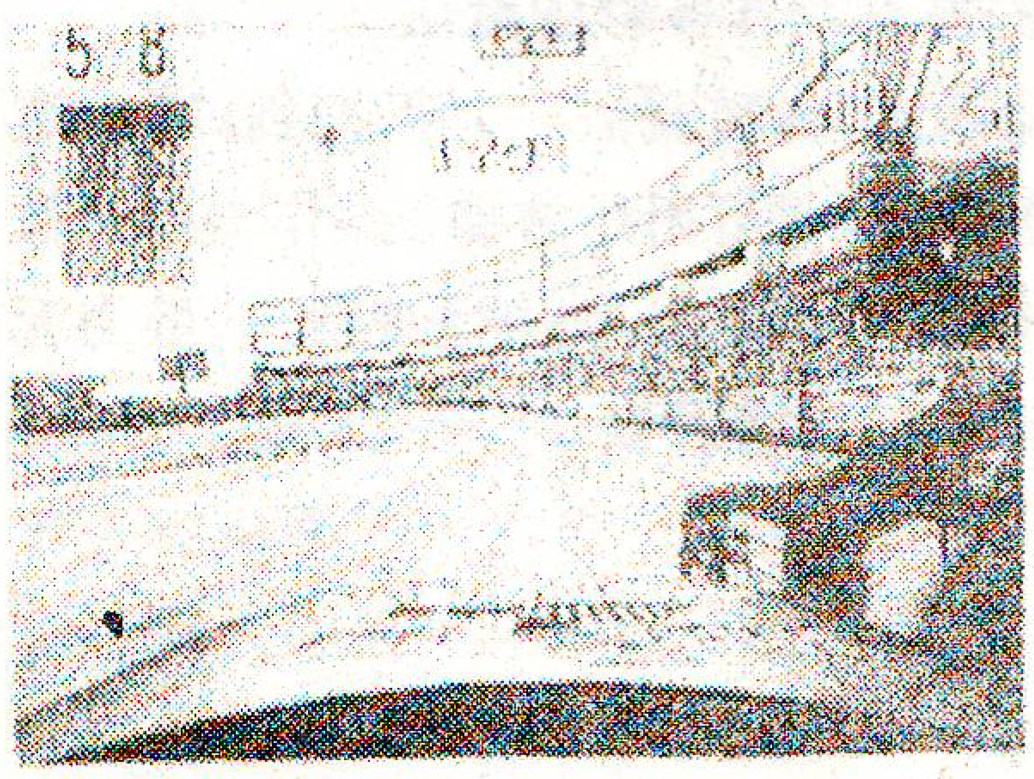
海外采风

朋友们好！时隔两个月海外采风又和大家见面了。这期主要安排了一批家用机新软件的介绍，此外还有各方面的信息。虽然是软体介绍，但跟游戏新闻眼不同，"新闻眼"只介绍近期的新作，而本文中介绍的节目均是不知何日降生的雏形，但总算提供一点参考消息，让各类型的迷友们有个盼头吧！

首先是面对 MD 玩家的 NEWS：MD 的动作节目中期待度最高的两个不用问当然是侍魂和豪血寺一族，从街机上移植下来，在 MD 领域不啻是一阵掀动人心的劲风。KONAMI 刚为 MD 制作了魂斗罗，紧接着又宣布了 MD 版的火箭骑士Ⅱ，玩过Ⅰ代的朋友一定已经等不及了吧。

CAPCOM 公布了 MD 版的洛克人世界，这是又一个令人激动的新闻。可惜 CAPCOM 没有为 MD 制作更多的动作片。而被 SEGA 炒得极热的对战游戏有在形式上与 SFC 版幽游白书Ⅱ相近的幽游白书～魔强统一战，容量初步定为 24M，想必是一部大作。另有一部带着浓厚美国色彩的 CD 节目实战拳击也在制作中，目前为止其公布的视觉画面全部是实景扫描的数码映像，画面有接近街机的高水准。

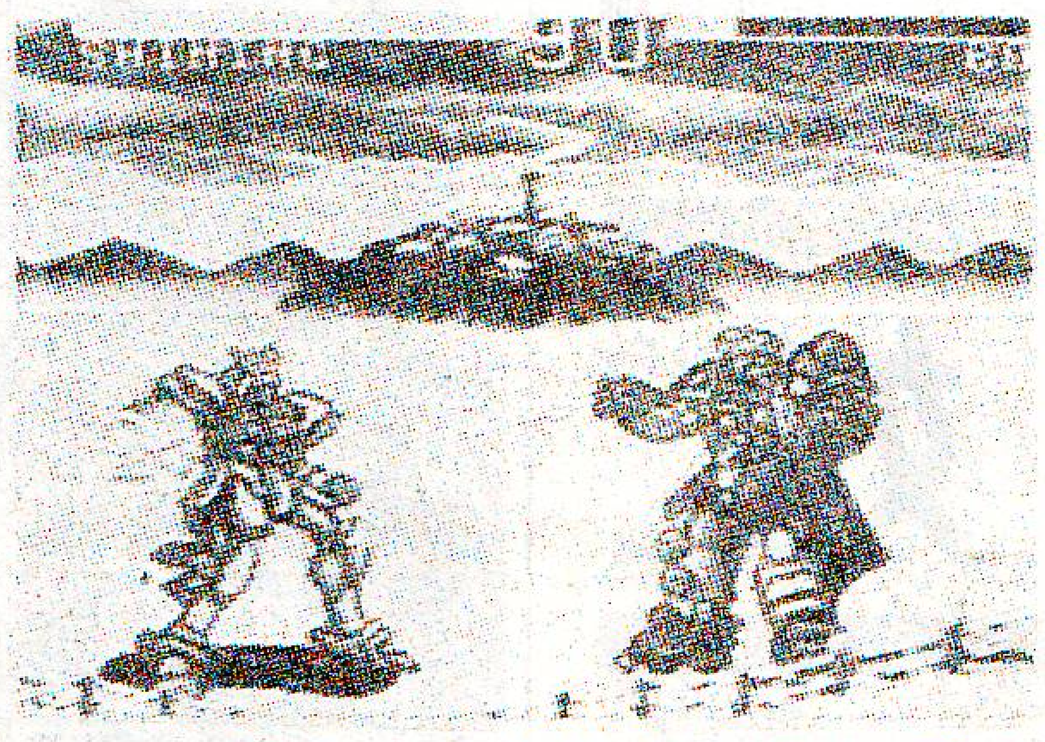
MD 的代表－SONIC 系列又推出一部新的大作：音速小子外传，游戏有着与从前一样极高的速度感，可千万别错过噢。



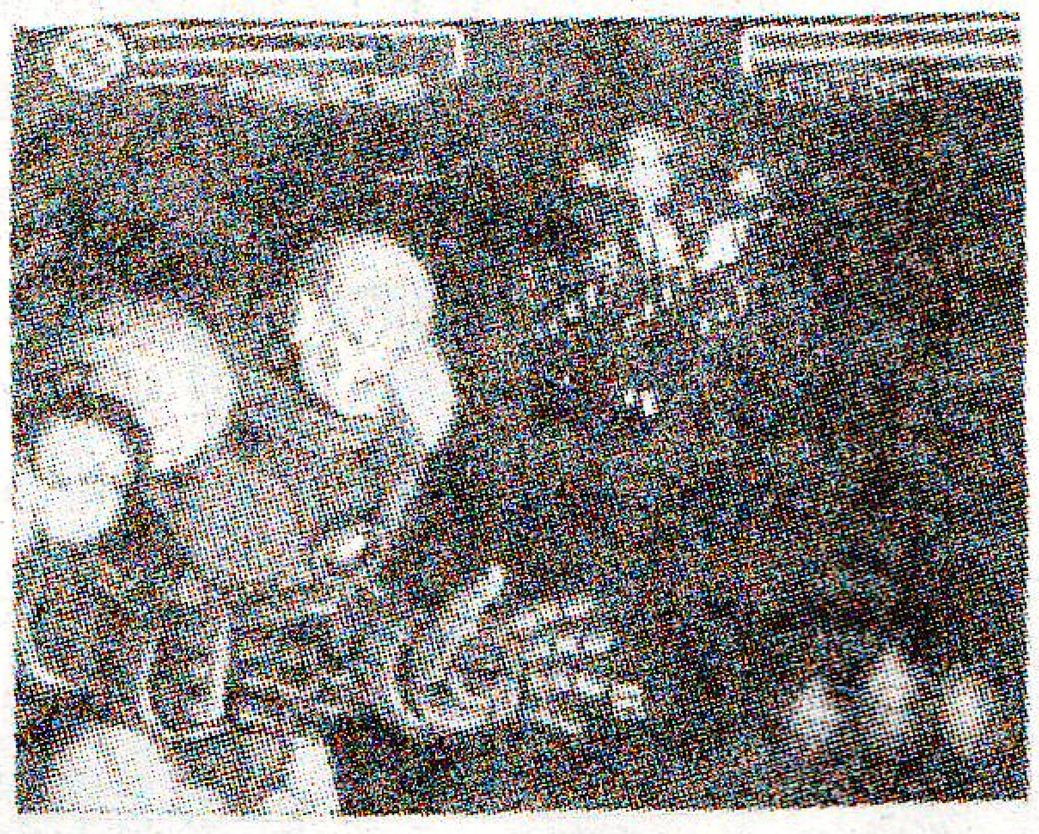
SLG 作品一直不多。继梦幻模拟战Ⅱ之后，SEGA 又公布了一个大型 SLG 作品，名为"沉默的舰队"，从目前的资料看，其画面和游戏设计都是值得期待的。

提到 RPG，最让人关注的当属 COMPILE 制作的魔导物语Ⅱ代，以及 SEGA 自己制作的魔光战记，MD 的 RPG 佳作数量有限，这两个名牌大作推出时，RPG 迷友一定要试一试。CD 用家呢，则值得推荐 GAME ARTS 的 LUNAR 蓝色之星。

SFC 的对战节目也有一大批正在酝酿之中。从 SNK 移植的龙虎之拳Ⅱ代是广大玩家议论的话题；原哲夫的《花之庆次》也将步入格斗游戏的行列；另外由 BANDAI 长期推崇的高达机动战士所演出的机动武斗传也进入制作中。



在 SFC 的动作游戏介绍中，恐怕要给 CAPCOM 专门留出一块场地。长久以来在街机上大受好评的名将（美国队长）、X－MEN 均要出现在 SFC 上。据目前公布的画面，移植度非常之高。同时 CAPCOM 另有两个 SFC 大作在年底前也会上市：洛克人 X 的续集 XⅡ，及恶魔之纹章，前者不必多作介绍，后者则是一部十分注重气氛的动作名片。



玉面威龙 UNDER COVER COPS。玩过这个街机作品的人应当都对其中的场景和气氛设置印象颇深，本节目的制作商 IREM 早在一年前就表示要推出移植版，但一直没有实现，现在总算定下了年底之前发售 SFC 版，不过在什么时候呢？

KONAMI 将在 SFC 上继火箭骑士后推出极上 Q 版沙罗曼蛇及伍右卫门Ⅲ，对于这两个系列的质量，不用介绍也可以放心。

超任的 SLG 作品，目前有第四次机械人大战和皇家骑士团Ⅱ值得期待，RPG 则有着许多让人向往的作品：勇者斗恶龙Ⅵ代虽然发售日遥遥无期，但期待度已在日本炒至最高。另外，玩家们对巫术Ⅵ代、四狂神传说Ⅱ的热情也日益上升，CAPCOM 在 RPG 世界也不甘示弱地公布了龙之战士Ⅱ代，而 TECHNOS 紧跟着宣布年底要推出超任版的赌神·双六！SFC 的玩家，看来得准备在年底吐血了。

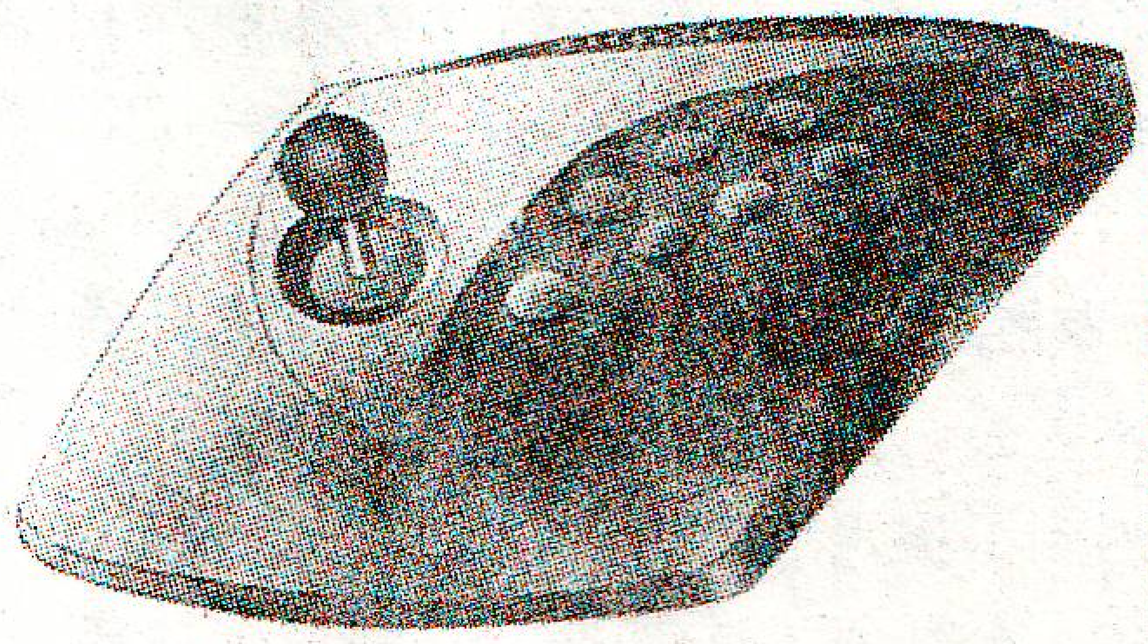


NEO·GEO 又有两大新作推出。其一是于今年八月底在北京召开的日本电玩展上露面的"94 格斗之王"。该节目集结了饿狼传说、龙虎之拳及另

外的多位角色共十八位，对战时也采用三对三的新颖组合方式；二是公布了侍魂的续作"真·侍魂"，至于具体细节迄今仍未公开。

NEO·GEO 的新媒体已进入发售，它是作为街机节目的 CD－ROM 出现的，售价近 5 万日元，它大大加强了音乐的处理，可以接驳记忆卡。同时配合发售了 24 款软件，包括龙虎之拳、饿狼传说系列全部作品等。那么其次世元 CD 一体机在何处呢？恐怕有待时日。

3DO 的新软体越来越多，除已公布之震撼人心的 SSF Ⅱ X（街霸人气版）及完全移植的侍魂外，现在又推出了光枪节目，3DO 的光枪名为 GAME GUN，但主要销售对象是美国市场。



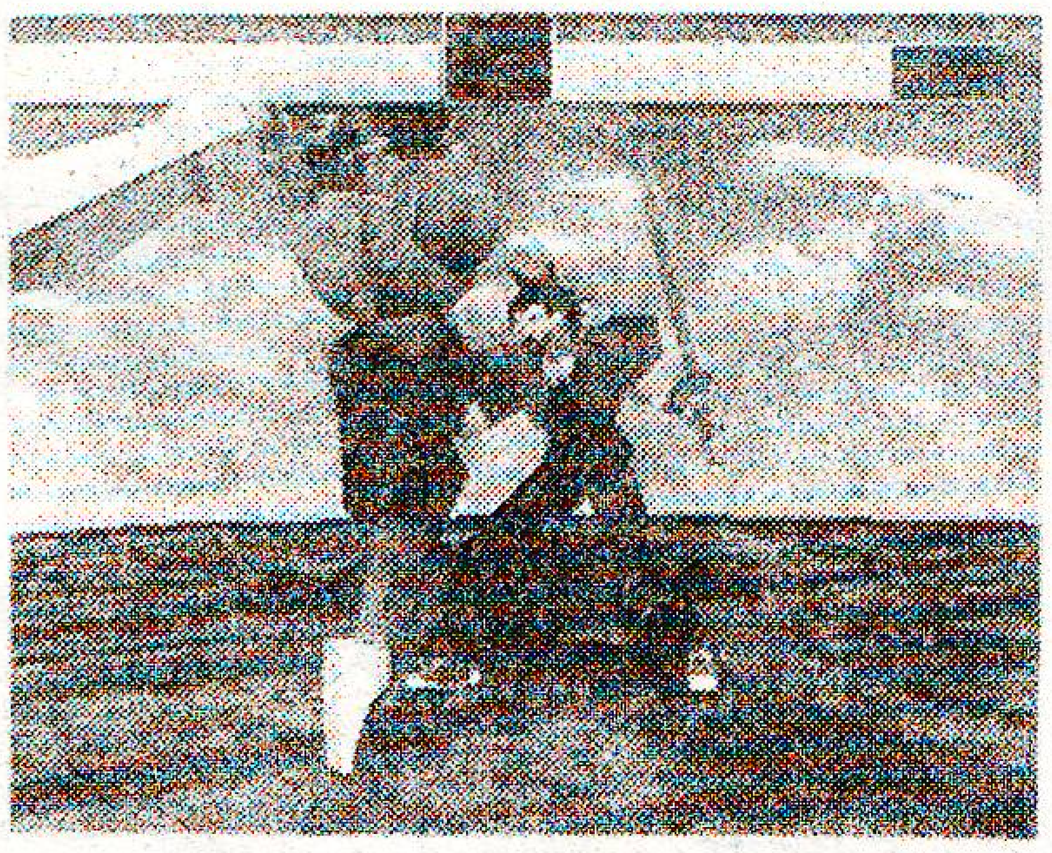
NEC 的次世元主机终于定下了正式名称叫做 PC-FX，PC 是沿用 PC-E 系列的名称，FX 则是指 Future X，即未来的"X"。

FX 与多数次世元主机的不同在于，它十分重视为个人电脑而做的联接系列，即对于互动性系统而言是最强的一个机种，接在个人电脑上与一套 IBM-PC 驱动器的性能不相上下。

FX 的软体最受关注的两款，一是仿真数码映像的《FX 战士》，二是具有类似 SFC 版幽游白书效果的模拟对战游戏《爆烈格斗》，二者均具有令人呼吸停顿的迫力画面，敬请期待吧。

在世界各个电玩发达国家和地区都有着专为迷友们服务的机构，日本的 SEGA 图书馆居其首位，只要连接 MD-MODEM，一个电话即可玩到从图书馆发过来的节目。

台湾在这一点做得非常出色，有着专门的攻略咨询和游戏查询热线电话，并且有专门的攻略读本制作所，随时可以邮购各种最新节目的攻略本，甚至可以说不逊于日本。



美国在 RPG 方面并不发达，因此电玩读物上一般也没有攻略之类的文章。但美国各城市的电玩中心规模之大恐怕是多数国家所不能比的。

香港可以说是电玩最盛行的地区，在这里街机厅及专卖店的密度简直是举世无双，不过它的烧友服务系统相对差一点。香港如此盛行电玩，不可不说是诸多侵权产品磁碟机之赐。

好啦，聊了这么多，不知不觉已经没有篇幅了。下次再见！

文/索冰

海外电玩软件排行榜（10 月 15 日截止）

超级任天堂 SFC

1	MOTHER 2 基卡的反击 NINTENDO　RPG　24M	6	神剑天下Ⅱ巨人传说 T & E　SOFT　RPG　16M
2	J 联盟足球 2 NAMCO　SPG　12M	7	太空战士(最终幻想)Ⅵ SQUARE　RPG　24M
3	饿狼传说 SPECIAL TAKARA　ACT　32M	8	时空武士 LIVE　A　LIVE SQUARE　RPG　16M
4	超原人 HUDSON　ACT　12M	9	宇宙大射击纪念版 TAITO　SHT　2M
5	超级街头霸王 CAPCOM　ACT　32M	10	幽游白书Ⅱ格斗之章 NAMCO　ACT　16M

世嘉 MD

1	新创世纪 SEGA　A·RPG　16M	6	KO 世纪拳王 SEGA　SPG　16M
2	格斗三人组Ⅲ SEGA　ACT　24M	7	饿狼传说Ⅱ TAKARA　ACT　24M
3	超级街头霸王 CAPCOM　ACT　40M	8	冒险世界Ⅳ SEGA　RPG　16M
4	大航海时代Ⅱ KOEI　SLG　16M	9	恶魔城 KONAMI　ACT　8M
5	音速小子Ⅲ SEGA　ACT　16M	10	龙珠 Z 武勇烈传 BANDAI　ACT　16M

光明与黑暗Ⅳ



机种 MD　类型 S. RPG　厂商 CLIMAX　容量 16M

文/药强　张剑

电光闪闪，雷声滚滚。三个盗贼窜到古代神殿想偷走宝物。强盗头子吉布四处乱翻，在神殿深处发现了他们要找的东西光之宝石。刚把宝石拿到手，还没来得及高兴，只听雷声轰响，大地震动，恶魔复活了。这光之宝石原来是古代的封印。一场正邪之战的序幕拉开……

序　幕

清晨，主人公起了床。在母亲的催促下，到古拉思王国最伟大的贤者(精通各种魔法的最高级魔法师)那里学习。进了教室，遇见了同学僧侣莎拉和骑士肖依。莎拉告诉他，老师在地下室等他。主人公下到地下室，贤者告诉他准备上课。主人公回到教室坐在肖依身边，正准备上课，闯进来一名士兵，报告说，由于封印被盗，古拉思王国的国王忧虑成疾，请贤者进宫。

贤者临走前让学生们耐心等待。孩子们年幼好奇。在莎拉的鼓动下，三人一起来到王国的宫殿，从左面的楼梯上去，进入寝宫，贤者正在这里。国王请贤者去寻找封印的下落，贤者带领三人到城堡暗道外的神殿寻找线索。刚登上神殿的祭坛，几道白光闪过，妖魔出现了。

这时，主角们的攻击力很低，不过妖魔的实力也不强。开始几关尽量让肖依锻炼。先把敌人一个个引过来，再围攻便能取胜。

除了为首的怪物外，其它怪物都被消灭了，剩下的一只逃掉了，贤者关心国王的安全，连忙赶回王宫。那恶魔附在国王身上，贤者与恶魔交战，驱走了恶魔，自己也累得精疲力尽。

过了几天，古拉思王国的军队出发去寻找封印。勇士们也要出发了，国王告诉勇士们，西面依鲁村的哈艾鲁对王国的历史比较了解，通过他能得到一些情报。

主人公和两个伙伴出发了，在城门口，士兵加克闻讯赶来，也加入了主人公的队伍。

冒　险

刚出城，又遇到了敌人。

这里敌人较少，但攻击力相对强一些。注意不要让主人公被围攻，可以多打几次，让他们好好锻炼。

主角们继续西行，来到依鲁村，遇到哈艾鲁的学生卡森，卡森带领他们去找哈艾鲁，但出了村子又有一场战斗在等着。

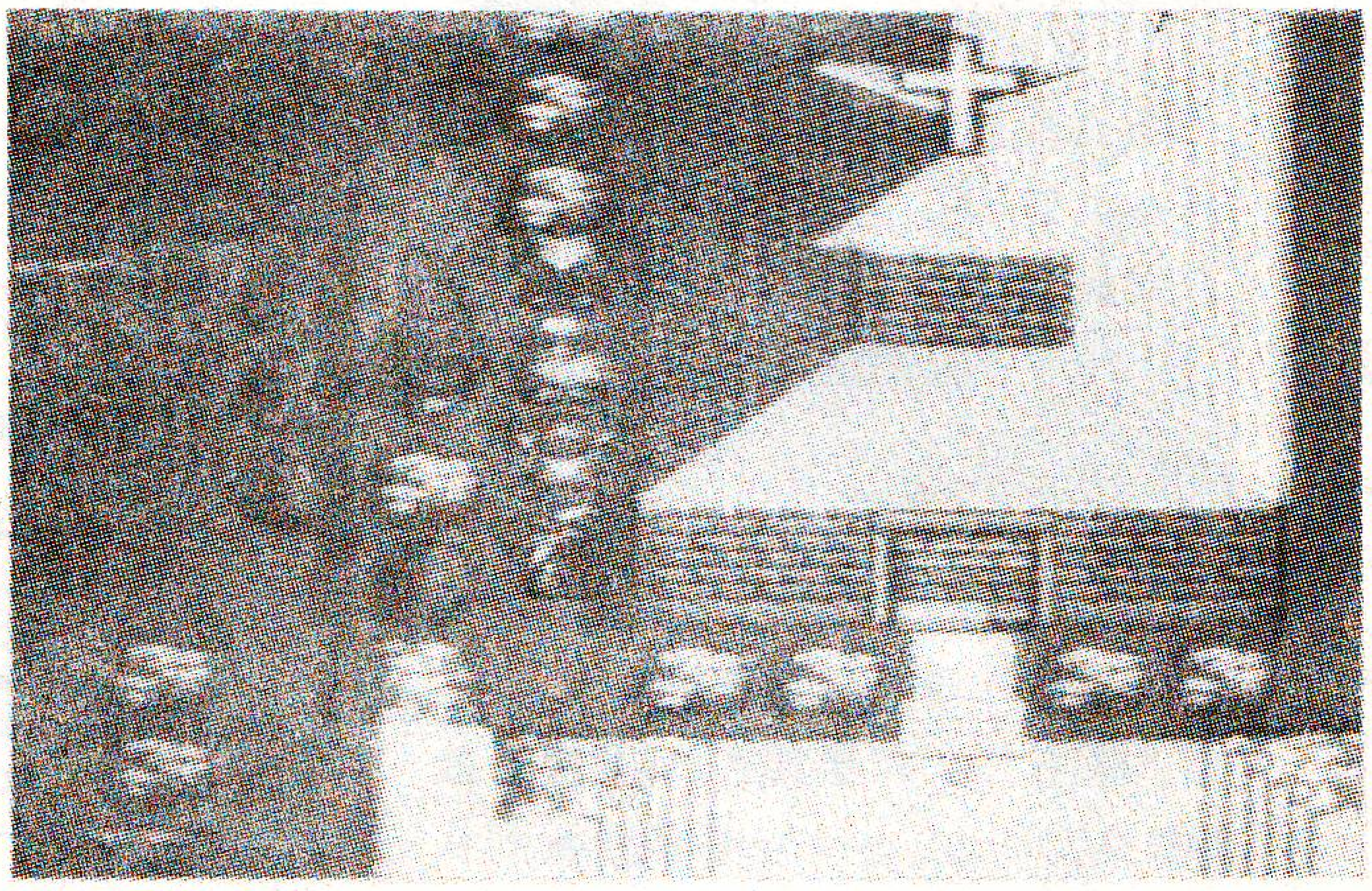
冲破了敌人的阻截，勇士们来到哈艾鲁的住所前，卡森叫了两声，没有人回答。主人公冲进门去，发现有两个卡拉木王国的士兵正在拷问已经奄奄一息的哈艾鲁。看见勇士的到来，士后赶忙逃走了，哈艾鲁挣扎着告诉了主人公一些关于宝石的消息后就去世了。卡森怀着悲痛，加入了主人公的队伍。大家正准备回城，又遇上了敌人。对方是卡拉木王国的正规军，应利用这场战斗让卡森提高等级。

虽然在战斗中获胜，但是卡拉木国禁卫军队长雷蒙亲自出马，击败了主人公，勇士们被关到了卡拉木城。

在监狱里，又遇到了盗走宝石的冒险家(自称)，其实是盗贼吉布。它向主人公忏悔了过错，但是火爆脾气的莎拉不肯原谅它。主人公刚要离开监狱，吉布叫住了他，并指出了一条暗道。走出暗道，主人公发现自己站在卡拉木城中，卡木王和雷蒙正要攻打古拉思王国。雷蒙带兵出发，勇士也想随后赶上，就在这时被敌人发现了。

在城堡中利用地形进行战斗，隔墙攻击，注意小心应付魔法师。

战斗结束后，在敌人队长的身上，找到了光明宝石。吉布这时将加入队伍。出城后，敌人的后援部队出现。这一战中，首次出现敌军回复士，先把他干掉，否则会很吃力。



击败了敌人，勇士一行回到城堡。到处是尸体，背景音乐也变得凄惨。在城堡右下角的一间小房子里，主人公找到了一只乌龟(帮它起个名字)。进入王宫也是遍地尸体，雷蒙绑架了艾丽丝公主。勇士追到最早的那个祭坛下的地下宫殿中，这里的战斗要特别注意对方的弓兵。

卡拉木王的手下被全灭，但是卡拉木五利用黑暗宝石，绑走了艾丽丝公主，主人公扑上去，只抢到了黑暗宝石。大地震动，主人公和古拉思王、贤者回到地面。穿过倒塌的教室，登上了大船。大船刚刚起行，古拉思城毁灭了。大船向东驶向帕鲁麦卡大陆，到了岸边停船后，船上少了一名船员。勇士忙去救人，这时要在陌生的土地第一次作战，敌人相对来说较强。

打跑了敌人，来到船员旁边，救起他并带他回到岸边。卡拉思王国的人们在这里重新建起了自己的家园，勇士们开始为击败魔王而积蓄力量。

一年的时间过去了……

一天，大臣在发布命令，主角觉得无聊，一个人在城里闲逛，遇到了梵尼古思城的鸭子皮特。当古拉思城的孩子们正要抓住它时，大臣赶来说国王要召见它。主人公出于好奇也赶回了王宫。皮特告诉国王，这块大陆上有一个万能的博鲁加农神，是神派它来接勇士的。国王决定派主人公跟随皮特去取得神谕。出城门后又与敌人相遇，这时的皮特不能用指令控制。

消灭敌人后，进入哈布鲁村，到了村长的房门前，表明自己的身份后，才会受到礼遇。在教学门前找到玛姬，向右下方移动后与敌人遭遇。在这一仗要打倒对方魔法师，只要杀他的人有空格装备，便可得到力量指环。

沿河向北，过桥向左进入山洞，遭到意外的袭击，这里一片漆黑，作战很吃力，常常看看总体地图才不会吃败仗。

取得的宝物后，由左方出洞，来到鲍鲁卡村。先到村长家去，然后前往村后的飞鹰国。

途中在山顶与敌人交战，没有什么困难。战场场景极为壮观，目标是最上层的平台。

进入了飞鹰国，到第四层的博鲁加农神殿。博鲁迦农神告诉主人公，要将光明与黑暗两颗宝石合在一起，才能战胜恶魔。在神的命令下皮特加入队伍。主角们回到鲍鲁卡村，鹰国王子鲁道夫正与敌人交战，由于寡不敌众被敌人打翻在地。主人公正要去救，这时鲍鲁卡村的狼族战士克哈鲁多加入。这场地不大却有不少敌人，在这里练级会轻松得多。要注意的是敌军中的骷髅十分危险。

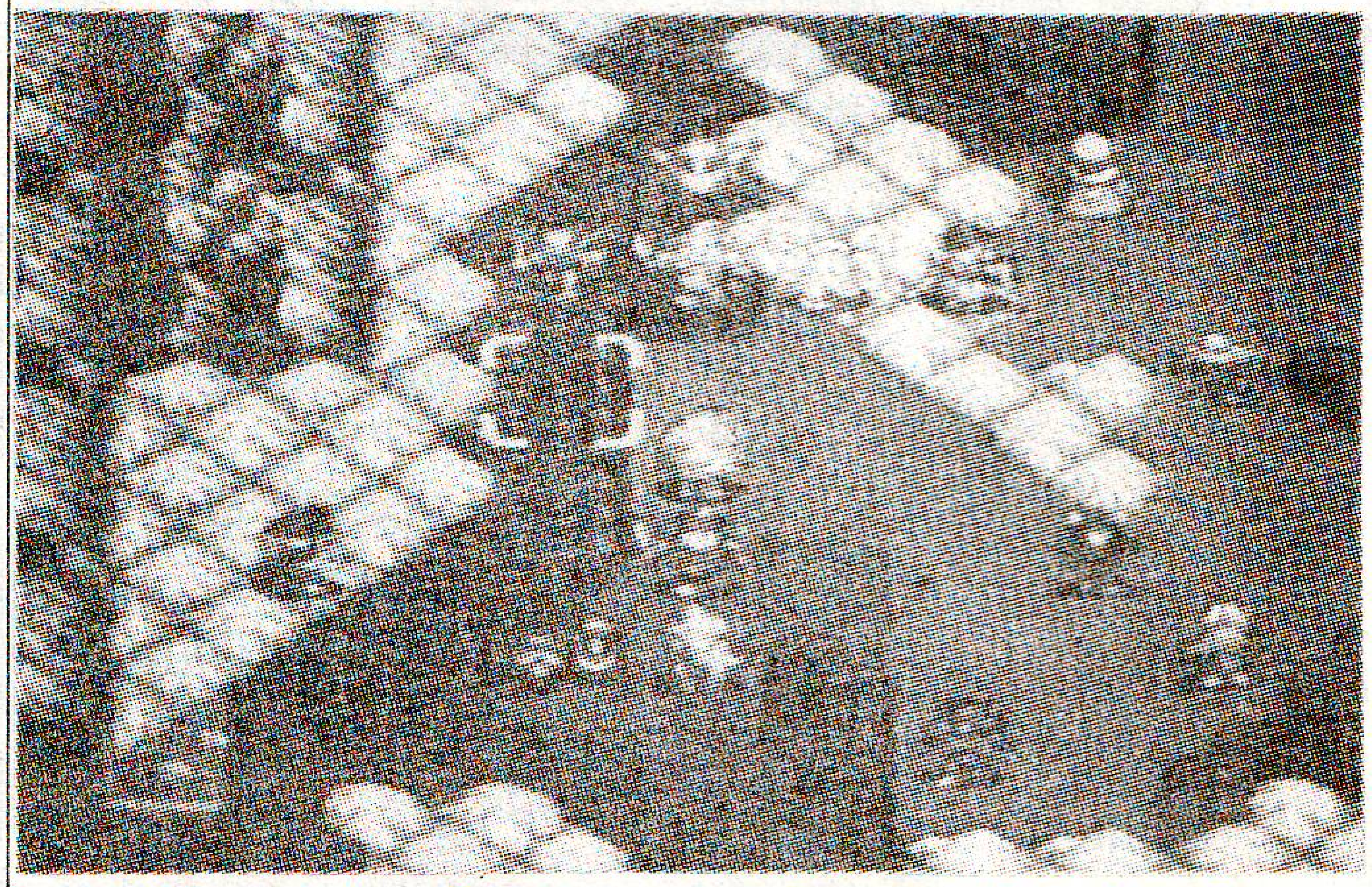
消灭了敌人，救起鲁道夫王子。全是就这样总步行实在太累了。勇士们回到村长家，在鲁道夫的帮助下要到了一只船。刚出村长家门，又被叫了回去，村长把一个盲眼的女孩奥多拉托付给勇士。出了村，有一艘小船停在河里，这时鲁道夫也决定跟勇士们一起去。坐着船一直向南，在一处水域勇士们遇到了一只巨大章鱼。

这时，主角们只能在船上移动，除了皮特、鲁道夫和进化后的小龟，多数人处于挨打的地位。没关系！只要集中攻击章鱼的头部，其它地方不必管。

继续向南，在左边的小渔村里稍做休息。各西走过一个沙漠，这里是真正的地狱。

由于在沙漠中，机动力受影响，其它要注意、沙怪和陆上鱼的攻击力都较高。

打过这一仗向西来到一座神殿，里面的大家伙叫做



达劳斯。主人公一看对付这么个大家伙有点胆怵，就知趣地溜走了。不过，这不是逃跑。掉头向东走，过了河又走了一段与敌人遭遇，都是些乌合之众，无须紧张。

在树林中有一座神殿，主人公向里面的隐士求了好一会儿，隐士才答应帮助勇士们对付达劳斯。回到渔村，坐着小船往回走。来到一座神殿，隐士打开了门……出现在眼前的又是敌人。

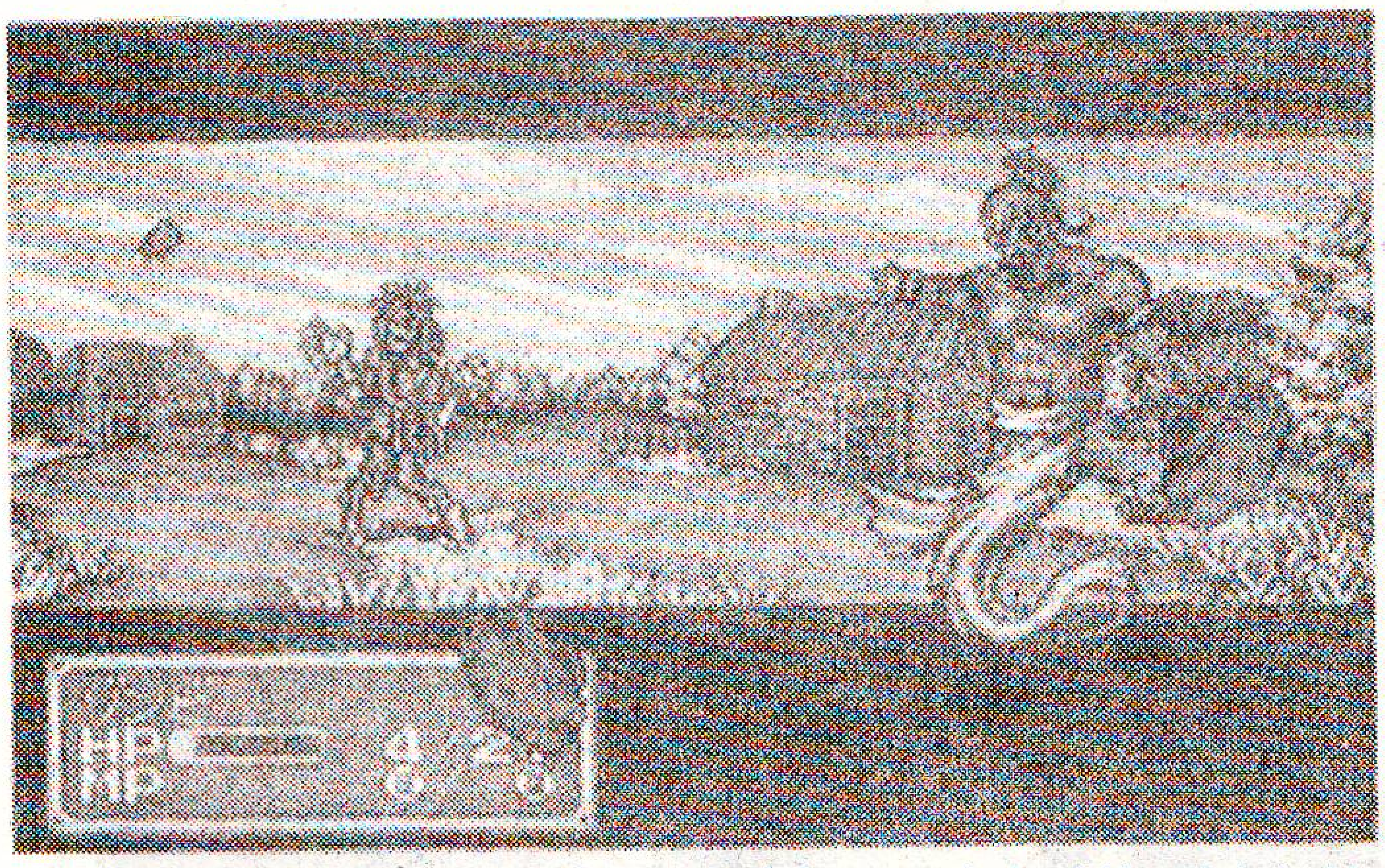
这里记住，正中央的炮车是头目，并不很难。

在神殿的右侧，隐士告诉主人公，这里通往古拉思岛的通道，可是只能从里面打开。在神殿的宝箱里找到一张很旧的咒符之图。勇士们回到哈布鲁村，在村口的大树下亮出符咒，大地震动现出一个地道口。进入地道在宝箱中找到了可以击败达劳斯的圣之剑，回到渔村在一间房子里找到了机械师罗特，接着又一次来到达劳斯的神殿。

战斗开始了，在屏幕上只看得见达劳斯的两条腿，必须先让主人公用圣剑先攻击一次，然后别人再攻击才会有效。

达劳斯死了，罗特对达劳斯身后的东西发生了兴趣。那是一辆古代战车，不仅可以休息，而且可以存放工具和武器，还能在难以行走的泥治中前进。回到渔村，在村口骑士卡格正等 你。村口另一边有一个商人，他的武器委实不错。

勇士们向北，利用战车通过泥沼。在第一个分叉处拐弯。于山洞中的火堆里找到一块火石，出山洞向西与敌人遭遇，这时要注意敌人的持盾武士。



继续前进，在树丛边奥多拉听到有人呼救，勇士们赶去救人。

干掉了敌人，勇士救起了新伙伴巴路特。这时发生了地震，山裂开了一个大洞口，巴路特带着主人公去找神使乌利高。穿过地道，又是一场遭遇战。

来到了乌利高的家，还未见到主人，莫名其妙地被魔法送入了小人国。通过铅笔和书签来到了国王面前，接着在国际象棋盘上与敌人作战。对手是棋子，异常艰苦，敌人很多，可是战场太小易受围攻，先干掉补血魔法师再慢慢干掉别的。

打完这一仗，在棋盘中央找到汽球，从右边用汽球降到地面，向右走到一个洞里，打死了老鼠后，到右上方。从左上楼进入乌利高的房间，乌利高发现了勇士，使用魔法恢复了他们的原状。乌利高带领勇士们去找马克依神，神告诉勇士魔王西沃正向这块大陆进发，他必须到北大陆去找到飞船回到古拉思岛制止西沃拯救世界。突然魔王西沃出现了，他告诉主人公，艾丽丝公主还活着，必须用光明宝石交换。

主人公冲出了大门，门口有四位战士等着你选择：骑士艾路力达、魔法师加妮、战士东戈、魔法师帕普，可任选一个成为同伴。正要离开，乌利高留住了奥多拉，让一个精灵的同主人公去救他的朋友克拉瓦。小精灵治好克拉瓦的病之后，克拉瓦送了一门炮作为答谢。主人公向北回到了古拉思城，国王请贤者跟随主人公一起冒险。从武器屋左边的人手中拿到炮弹，勇士又出发了。在村口遇到了弓兵佳乃卡，随后来到帕鲁麦卡大陆，曾战斗过的地方。要进入山洞，首先得打倒守卫洞口的敌人。

在山洞外罗特开炮轰开洞口，然后利用大炮做了一辆炮车，加入了队伍，勇士们走进山洞。

找胜仗后，从右边出洞，在凯克村的后面找到武器店主。

出村后会见到一位骑士被围攻。

打败敌人，骑士赛里安也加入了队伍。向北来到帕加罗城，稍事休整，继续向北走。途中遇到一群敌人，战胜他们后，来到一座吊桥边，这时要与一群妖怪植物作战。

打败了敌人，卡米拉正等在对岸，告诉勇士要从光明宝石交换艾丽丝公主，然后就沙失了。继续向北进入克达乌罗斯城，向山上走去来到了米朵娜神的神殿。在美丽的背景中作战，敌人不真强。

进入神殿与撒鲁巴多决战，注意：两个宝箱中有一个里面有敌人。不要一拥而上，否则撒鲁巴多会使用大范围魔法，要让体力较高的皮特直接攻击并辅以弓箭魔法。

击败撒鲁巴多后，得到了一颗宝石并得到一位新伙伴飞翼战士，这时米朵娜女神出现了。女神告诉主人公，必须回到古拉思岛，取得光明宝剑才能战胜西沃。勇士进入左侧小门找到了魔法师琳达魔法。她有召唤帕加罗城，在王座前找到僧侣莱夏洛。

这儿会发生一场战斗，随之出城后向北走又有敌人出现。

战斗中左边的飞行骑士法库高加入，战斗结束继续前行，进入大城市毛思，里面正有敌人在等待着。

战胜后跟随战士巴卡斯下到地下室，找到战士沃亚回到地面，跟他人对话后在左边可找到一个蠕动的东西看上去象一只手臂，使用调查可以把他得到手。这时主人公又回到乌利高那里得到其它的三位战士。出城向西，走到一个飞鸟图形边，这里有从吊桥边走的卡米拉布下的重兵把守。

卡米拉失败后，交出了飞船的钥匙。勇士进入飞船，



向古拉思岛飞去。在途中遭到了攻击。

飞船被击落，一出飞船就与敌人遭遇。要注意敌人有援军，攻击力十分强大。

主人公向南来到一个小村庄，看到敌人的凶残，巴加斯加入了队伍。出村向南走有一个山洞，里面是古代人的时空隧道，在这里可以找到一位石头人伙伴，只要给他装上手臂就能让他加入。走出去，又回到了找到咒符之书的神殿，从这里出去可以给后来从乌利高那里找到的三个战士练一下等级。他们的攻击力太低的话，在以后的战斗中如同废物一般。回到古拉思岛，来到西北方的一个盆地中。

在这个怪异的地方，出现了许多怪花发射激光，可以

攻击多个目标。虽然攻击力低,不过也怪讨厌的。不过它的攻击不分敌我,可以利用一下。

出了盆地又遇到敌人,对方阵营中,首领的 HP 和 MP 皆在 100 以上。必杀魔法一旦成功也是一击必死,所幸成功率很低。打败了他,摘下面具,原来是雷蒙,他无言以对,羞愧地逃走了。

继续向南来到卡拉木城,这时魔王手下的盖肖普由于屡次失败,受到西沃的责骂:"如果再失败就让你死!"盖肖普在卡拉木城外布下重兵。

敌方会有炸弹石出现,爆炸后很大范围内都会有影响,不过盖肖普虽然强大,但没有必杀技。

盖肖普由于一再失败,被魔王杀死了。主角们继续向南,与残余部队交手,消灭了他们。

主人公现在站在古拉思城的废墟边,向左进入依鲁村。遇到雷蒙,他一进入地里,说什么也不肯出来。主人公向里走,村里空无一人。在一间屋里发现了一架钢琴,优美的琴声使人忘记了疲劳。来到教学,神父介绍了一个人给主人公,他是卡森师傅哈莫鲁的儿子魔法师欧那依。随后在村口战士雷蒙终于也加入了,在废墟南边的神殿中找到了光明宝剑,和暗黑魔斧。一行人又向北,在废墟东北角有一个魔城,先在魔像的后面找到暗黑魔枪,然后在神像前使用光明剑,与西沃一决死战的时刻来了。

决　战

先选出最强战士,把暗黑剑、暗黑魔斧、暗黑魔枪,还有两只有符咒的戒指装备好就可以进入魔城了。

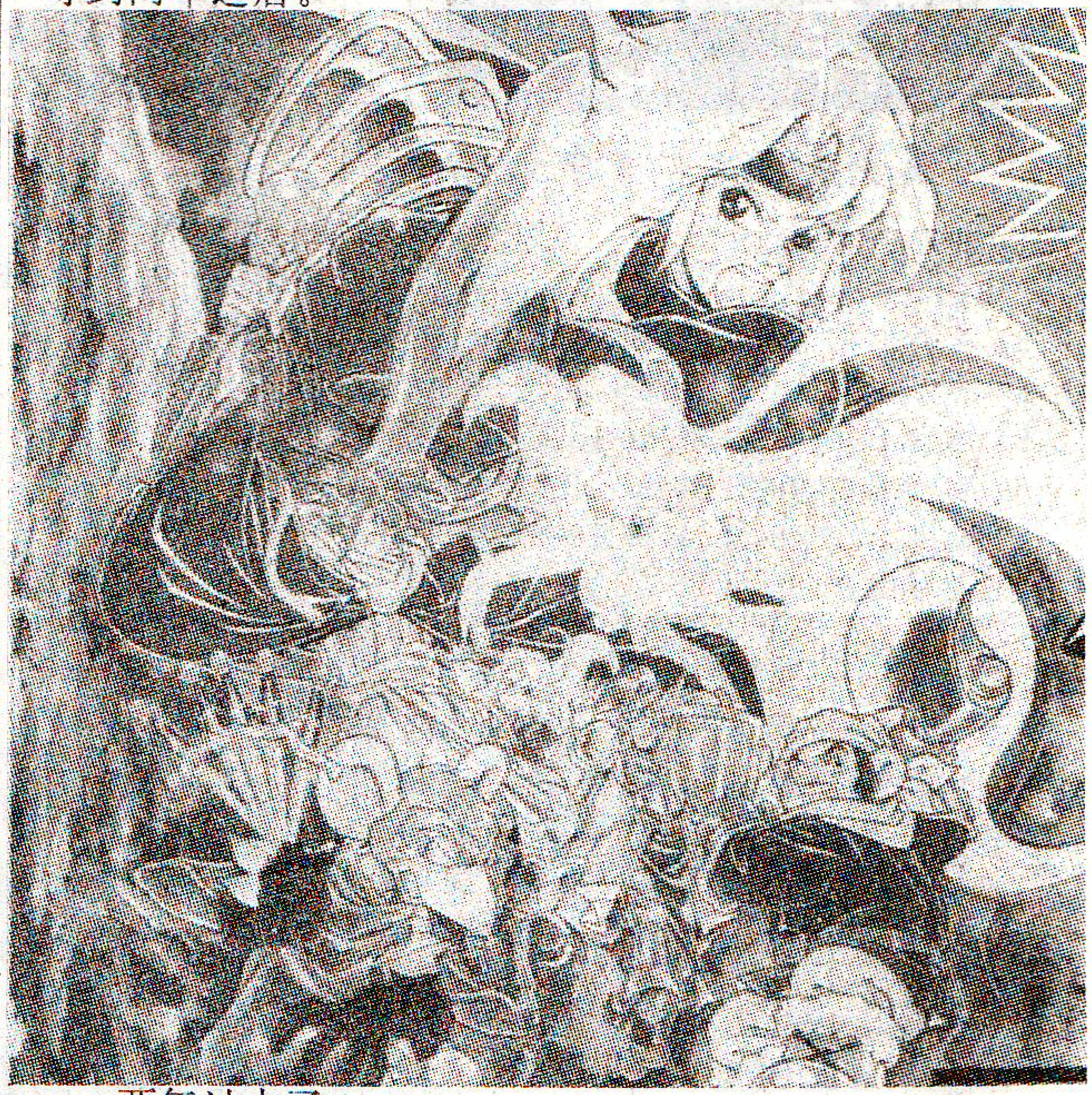
这是一个大迷宫,费尽周折走到门口,推门进去是一个大断崖。恶魔军的奥多亚在对面。决战第一仗,在断崖中间搭起一座天桥,只有从最右边才能过去,有了前面的经验,这不会太难。

决战第二仗,在魔塔上,敌人躲在柱子后面。注意对方的魔法师,冰冻魔法厉害极了。

决战第三仗,来到了卡拉木王抢走艾丽丝的地方,地面上满是冤魂。音乐也恐怖起来,打倒了卡拉木王,但并不是最后胜利。

决战第四仗:这才是最后一战,先集中兵力消除掉西沃四周的杂兵,再集中全部兵力对付西沃。不要争于让主人公冲到前面去,打倒西沃夺回宝石。

西沃被打倒了,卡拉木王也倒在了地上,好心的艾丽丝公主去扶他起来,却被他抓住原来卡拉木王就是西沃的化身。大家前去救公主,都被击败,只有雷蒙得到主人公身上光明宝石的帮助,最后与西沃同归于尽。西沃终于死了。但是艾丽丝公主却被魔咒击中昏迷,这时米朵娜女神出现收走了宝石,刚要离去贤者叫住她请教如何才能救醒公主。女神说,只有她思念的人去吻才可以,不过要等到两年之后。



两年过去了……

古拉思城又重建了起来。主人公到教室去,贤者带领他们来到城堡中。古拉思王把两年前米朵娜神说过的话告诉给战士们,这又引起了到底让艾丽丝公主思念的人是谁的争论。最后——大家应当能猜到——主角得到了所有人的认同。快去为公主送上苏醒之吻吧。

SHINNING FORCE 的续战篇在优美的旋律中结束了。女神在片尾会再次出现,她会为你送上临别赠言。光之勇士的冒险传说还会继续下去。

几点补充:从那位重病人的山洞附近有一片树林,其中的隐藏的计时战场非常重要。在里面可以得到能加满 MP 的秘宝及绿色回复戒指,只要装备上作战时每行动一次可以恢复 5 个 HP。

物理防御法:敌人行动时按住手柄方向键右,不要放开直到对方向你攻击,这样若是物理攻击可以完全防御。但若是魔法攻击时使用此技会使伤害加倍,要注意!

此外,有些地方表面上是墙壁,没有任何异常,其实会有隐藏的通路,要经常注意留心被墙壁挡住的场所并经常使用调查。

责任编辑:无　类

(上接 51 页) 坞式的大手笔、大制作来搞游戏,致力于提高游戏的层次,这与任天堂"游戏就是游戏"的思想相比,似乎更有生命力。这在 MD 的 CD－ROM、LD－ROM 中已可见一斑了。相对来说,任天堂本身的硬件制作能力、软件制作能力都不及世嘉(其制作均靠协作单位,大陆亦有其分厂),前途未必有那么美好吧?!

注:文中所涉及的硬件数据,由日本 JVC co. 和日本 KOEI(光荣)co. 提供。

解 密

美少女梦工厂Ⅱ中文版

1) 进入 PCTOOLS
2)EDIT ROOT. LBX
3) 寻找8B 87 44 21 3B 06 16 21 75 DC
4) 改为8B 87 44 21 90 A3 16 21 90 90
5) 寻找8B 87 46 21 3B 06 18 21 75 D2
6) 改为8B 87 46 21 90 A3 18 21 90 90
7) 寻找8B 87 48 21 3B 06 1A 21 75 C8
8) 改为8B 87 48 21 90 A3 1A 21 90 90

勇者传说

台湾汉堂和香港 M&P SYSTEMS 公司合作出品的游戏。游戏在画面上表现很不错,战斗方面的动作也不错,只可惜背景画面少了些,人物上最可取是有可爱Q版的动画,有点像"失落的封印"的人物小动作。

1) 用 UNP 解压 HERO. EXE
2) 进入 PCTOOLS
3) EDIT HERO. EXE
4) 寻找9A 08
5) 改为 EB 03
6) UPDATE 回碟中

修改后,便不用看到那烦人的 PASSWORD 画面了。

烦人?其实还有三个画面十分麻烦,好像是 DEMO 画面。但……如解拆了,未免也太……了,将 S261,D166 及 D167 的9A 80 变为 EB 08。以后出入都快些!

中文版黑暗王座 (LANDS OF LORE)

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT MAIN. EXE
3) 寻找 74 F5 3A C5
4) 将 F5 改为 19
5) UPDATE 回碟中

问密码时只需按 ENTER。此游戏每次入城都问密码,就算有密码表也不方便。但此游戏的画面尚算精致,值得一玩的。

封神榜

"封神榜"是大新资讯近期所推出的一只格斗 GAME。它采用了类似"超武斗传"中分割画面的技巧,使格斗的空间更加广大。游戏一样有密码保护,其解拆方法如下:

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT VMYTH. EXE
3) 寻找 04 74 03
4) 改为 04 EB 1D
5) UPDATE 回碟中

倚天屠龙记

目前台湾软体公司的水准真是愈来愈好,也愈来愈大众化了($ $ $),而最近的"倚天屠龙记"当真是 ICHI BAN,本人曾玩过相似的游戏如:"笑傲江湖"、"黄飞鸿"……,但……"倚天屠龙记"不同了,可算是一只 RPG 味多一点的游戏。

好了说了这么多,该说说其密码了。

◆方法(一)

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT ETIN. EXE
3) 寻找 S00 D176
4) 将 F0 改为 C3
5) 寻找 S00 D179
6) 将 EF DE□57 改为 0E 90 FF
7) 寻找 S00 D184
8) 将 75 改为 EB
9) 寻找 S00 D186
10) 将 F8 改为 E7
11) UPDATE 回碟中

UNPACK?? 以上方法是不需要 UNPACK(LZEXE)ETIN. EXE 的!

◆方法(二)

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT ETIN. EXE
3) 寻找 S24 D32
4) 将 74 改为 EB
5) UPDATE 回碟中

以上方法同样不需要 UNPACK (LZEXE)ETIN. EXE。

◆方法(三)

1) 进入 PCTOOLS
2) 用 UNP 或 UNLZEXE 解压 ETIN. EXE
3) EDIT ETIN. EXE
4) 寻找 S57 D427
5) 将 74 改为 EB
6) UPDATE 回碟中

建议使用方法(一),因不需 UNPACK,又快(完全不用看 PASSWORD 画面)。

中文版皇室血统

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT MAIN. EXE
3) 寻找 0B C0 74 03 E9 1A 01
4) 将 74 改为 EB
5) UPDATE 回碟中

每次问密码时,随便输入便可。

DUNE Ⅱ

这个名字大家可能会有点陌生。因为此 GAME 是 1992 年的作品,由 WESTWOOD STUDIOS 制作。所以游戏的质素也不差。而其声、光、音效也是一流,如此好 GAME,真的不可不玩,但当玩到第一关完结,竟要输入密码,所以笔者也只好把它解拆,方法如下:

1) INSTALL 完 GAME
2) 进入 PCTOOLS
3) EDIT DUNE2. EXE
4) 寻找74 2E FF 76 FA
5) 将 74 修改为 EB
6) UPDATE 回碟中

三国志Ⅳ(日文版)

方法如下:

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT MAIN. EXE
3) 寻找 40 74 09 90 0E
4) 将 09 改为 00
5) 寻找 C0 74 0E 8D 46 FA 50
6) 把 0E 改为 00
7) UPDATE 回碟中

修改后各玩家在玩此 GAME 时放一只磁碟落 A:,祝大家早日统一中国!

修 改

麒麟传说

多项修改

这游戏是龙缘公司的第二个产品。画面和怪物大致上和"万里长城"一样,但故事性比"万里长城"好,没有"万里长城"那么闷。所以值得一玩。所有要修改的数值都存于 KIRIN. EXE。

◆生命不减:

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT KIRIN. EXE
3)寻找26 01 57 58
4) 全改为 90
5 UPDATE 回碟中【注】

◆金钱不减:

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT KIRIN. EXE
3) 寻找26 29 3E CF 00
6) 全入为 90
7) UPDATE 回碟中

◆法力不减:

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT KIRIN. EXE
3) 寻找26 01 57 5C
4) 全改为 90
5) UPDATE 回碟中

【注】:注意改了不死,敌人首脑也是不死的。

万里长城之边城奇侠

人物属性金钱修改

新公司的作品,画面采用高解像和十六色,故事之长,怪物的出现率,可说是所有 RPG 之冠。由于升级十分难,所以作一番修改:

人物金钱全在 GAME. DMC。

1) 将游戏储存。
2) 进入 PCTOOLS
3) EDIT GAME. DMC
4) 以下是各人物属性所在之位置值

◆莫家其　SECTOR 00
经验 D469—470 上限 471—472
体力 D455—456 上限 457—458
法力 没有
攻击 D463—464
防御 D465—466
灵敏 D467—468

◆紫萱　SECTOR 01
经验 D69—70 上限 71—72

体力 D55—56 上限 57—58
法力 D59—60 上限 61—62
攻击 没有
防御 D65—66
灵敏 D67—68

◆巫龙察 SECTOR 01
经验 D181—182 上限 183—184
体力 D167—168 上限 169—170
法力 没有
攻击 D175—176
防御 D177—178
灵敏 D179—180

◆麒麟 SECTOR 01
经验 D293—294 上限 295—296
体力 D279—280 上限 281—282
法力 没有
攻击 D287—288
防御 D289—290
灵敏 D291—292

◆金钱 SECTOR 00 D207—208

注：

1. 当更换了人物，所有人物属性位置都没有变更。
2. 除了经验值和升级值外，所有属性如金钱最大值是 FFFF。
3. 经验和升级值，最大只能 3075，再大一些可能会变负数，而麒麟最大经验值和升级值只能 A8 61。
4. 有了新的武器和防具，便要重新更改一次。
5. 如果不想时时修改，可以将经验改到最大，升级只得 0100，便可以打一次敌人升一次级，最大级数只能六一，如果还认为还未够强，再改多一次吧！
6. 最后劝告大家要时常储存进度，否则后果不堪设想。

美少女梦工场 2 中文版

多项属性修改

此游戏难度颇高，要在八年内培育一名少女成才，很难变得尽善尽美，所以笔者便修改一番，终于有个尽善尽美的女孩。

首先储存进度，然后进入 PCTOOLS，修改 F1??.GNX 档（??即是第几个 SAVE，例如第一个 SAVE 就是 01）

◆修改金线：

1）寻找 S00，D176—177
2）将有关数值改为 FF FF
3）UPDATE 回碟中

◆修改属性：

SECTOR 00，建议改为 999
体力：D62—63
腕力：D64—65
智力：D66—67
气质：D68—69
魅力：D70—71
道德：D72—73
信仰：D74—75
罪孽：D76—77 改为 00 00
感受：D78—79
疲劳：D80—81 改为 00 00

SECTOR 00，建议改为 125
战斗技术：D92—93
攻击能力：D94—95
防御能力：D96—97
魔法技术：D98—99
魔法能力：D100—101
抗魔能力：D102—103
礼仪表现：D104—105
艺术修养：D106—107
谈话技巧：D108—109
烹饪技术：D110—111
扫除洗衣：D112—113
待人接物：D114—115

SECTOR 00，建议改为 999
战士评价：D84—85
魔法评价：D86—87
社交评价：D88—89
家事评价：D90—91
人际关系：D176—177

SECTOR 01，建议改为 999
母性：D102—103
和父亲的关系：D100—101
和管家的关系：D98—99
和王子的关系：D96—97
杀死怪兽数目：D104—105

只要依照上述修改，便可登上皇位，接着和王子结婚。

三国志Ⅳ

领土参数修改

"三国志Ⅳ"的画面和真实度比前代更为完美，难度当然提高，所以笔者都将它修改：

1）先 SAVE GAME（最好是 SAVE1），然后抄下你想进行修改之领土之人口数目和金钱
2）离开游戏，进入 PCTOOLS
3）EDIT SAVEDAT.S4 然后将抄下的金钱数目和人口数目分别转为十六进制例如：金钱是 1234，人口是 5678，便分别打下，先打入口，然后打入金钱，紧记将它们的后位元互换，照以上的例子，即 78 56 34 12
4）找到后，将人口的第一个位当成 BYTE（Ⅰ）然后照以下修改：

BYTE	修改内容	BYTE	修改内容
(1—2)	人口数目	(18—19)	弩
(3—4)	金钱	(20—21)	强弩
(5—6)	兵粮	(22—23)	军马
(7—8)	兵数	(24—25)	连弩
(10)	开发	(26)	发石车
(11)	治水	(27)	冲车
(12)	商业	(28)	米卖价
(13)	技术	(29)	米买价
(15)	民忠	(30)	弩价
(16)	士气	(31)	强弩价
(17)	训练	(32)	军马价

修改后，连董卓的城池也能轻易攻下。

勇者传说

不死修改

这是一只由港人制作，但由台湾发行的中文 RPG，游戏似乎在 SAVE GAME 档案下了 CHECKSUM，纵然你找到各项属性，如果修改了的话可能导致不能 SAVE GAME。有见及此，本人便找来了不死修改：

1）进入 PCTOOLS
2）EDIT HERO.EXE
3）找寻26 29 37 50
4）改为 90 90 90 90
5）找寻26 29 47 68
6）改为 90 90 90 90
7）UPDATE 回碟中

祝各位早日完成勇者使命。

倚天屠龙记

物品修改及无限物品

敌人太难对付了？物品所加的生命和内力太少？为方便玩家快些看到 ENDING 所以……修改 SAVE 吧！

1）进入其 SAVE 子目录（即 CD\ETIN\SAVE）
2）使用任何 EDITOR 修改 S_OBJ?.DAT

【注】

3）将看到的 00 数字改为其它的值（00—3D 请参看附表）
4）SAVE 档案

【注】：? 为第几个 SAVE，如 0=SAVE 1，1=SAVE 2，2=SAVE 3

但在灵蛇岛和少林寺屠狮大会也不够物品用？那您就太……？（开玩笑的，笔者也是改的，是因打太慢了……在死位打，只好使出最后绝招……。修改 EXE 档吧！！方法如下：

1）EIDT ETIN.EXE
2）将 ETIN.EXE 档做多一个（例如用 COPY ETIN.EXE ETID.EXE）
3）用 UNLZEXE 或 ETID.EXE
4）EDIT ETID.EXE
5）寻找 S76，D461 之90 C6 84 12 0C 00 2B
6）改为 90 90 90 90 90 90 2B

倚天屠龙记各物品列表：

代码	物品	代码	物品	代码	物品
01	元宝	16	金创药	28	铁闸钥匙
02	画房钥匙	17	毒经	2C	神功护体符
03	子午针灸经	18	黄钥匙	2D	黑钥匙
04	鱼	19	玉灵散	2E	黑钥匙
05	药	1A	白云熊胆丸	2F	黑钥匙
06	金花	1B	红钥匙	30	火蟾心
07	大花辫	1C	灵脂兰	31	火蟾剑
08	蜂蜜	1D	鸡血	32	火蟾剑谱
09	止痒药	1E	鸡蛋	33	信
0A	溶解液	1F	竹筒	34	羊皮卷
0B	牛黄血谒丹	20	鸡	35	珠花
0C	火形铁牌	21	诱蛇药	36	解药
0D	牢房钥匙	22	金银血蛇	37	补天散
0E	九转还魂丹	23	鱼骨针	38	续命八丸
0F	驱虫膏	24	鱼	39	回阳五龙膏
10	蜂巢	25	麻线	3A	玉龙和苏散
11	绳子	26	石块	3B	金针渡劫丹
12	铁叉	27	石块(尖)	3C	黑玉断续膏
13	酒	28	鱼骨	3D	信
14	井水	29	书	00	空白
15	酒	2A	九阳真经		

7) 寻找 S76,D491 之 0C C6 84 13 0C 00 46
8) 改为 0C 90 90 90 90 90 46
9) UPDATE 回 ETID.EXE 中

下次要玩时请打回 ETIN 而不是 ETID 这是为减少 BUG 的出现,因这档是什么物品都不会减少的,所以请在打入时才用 ETID 玩。

用 ETID 玩时请配合修改 S_OBJ? .DAT 而各物品只需一个即可。

银河飞将私掠者资料片
金钱修改

这个 GAME 比"银河私掠者"多了一些新装行,但是其价钱却十分贵,为了早日爆机,于是本人便把它的金钱修改。

1) 先把金钱的数值记下,然后 SAVE GAME
2) 进入 PCTOOLS
3) EDIT *.PRS(*即 SAVE GAME 的名称)
4) 把金钱的数值转为 HEX CODE,然后找它的倒数(例如金钱是 52719,HEX CODE 即 CD EF,倒数是 EF CD)
5) 把找到的三个 BYTES 全部改为 AA(例如找到数值存于 D216 及 D217,就把 D216—D218 改为 AA)
6) UPDATE 回碟中

在修改后就可有 11184810 的金钱使用了。

秘 技

轩辕剑Ⅱ的四招奇功

在雷泽塔的东面有两棵树,从两树中间往海上走,可以一直来到海里,在海上有一条看不见的道路一直通往一个怪岛而 DEMO 小组就在岛上,可以向他们学得四招奇功。分别是跛象搏虎功、疯狗咬猫拳、狂龙跌象拳和惊虎吞狗掌。当出招时,有音效卡的朋友可以听到一些怪声。

轩辕剑Ⅱ简易修练法

这是大宇公司继"失落的封印"后的杰作,无论音效、画面、故事及耐玩性都十分出色,只是在游戏后期有少许 BUG 而已……。玩过此游戏的玩家都可能感到游戏中后期的怪物极强,几乎每战斗一回便元气大伤,需要去客栈休养,想要修练亦颇费时间。有见及此,便在此向各读者分享一快速而简易的修练大法:只要按着"F10"不放,再按上下左右任何一键即可立刻遇见妖魔,继而与之战斗。由于此法可于任何场合进行,因此笔者建议各玩家在客栈里施展此法,一则可随时补充能源,二则省回出城入城的时间。

笔者于发现此秘技后立刻重玩一次,发现比原来的爆机时间竟少 35 小时(=1 万 8 千秒…)!!

SYNDICATE 免费装备

当你改 COMPANY NAME 时,如果改作下列名字时,便有相对的装备:ROB A BANK—资金加 $ 100,000,000
NUK THEM—可选攻任何国家
TO THE TOP—资金加 $ 100,000,000 和可选攻任何国家
COOPER TEAM—资金加 $ 100,000,000 和可选攻任何国家,加所有装备
WATCH THE CLOCK—加快武器和装备的发展时间(这招有时不灵验)

因为 COOPER TEAM 是游戏的 ASSIT ANT PROGRAMMER,所以不知其他 PROG RAMMER 的名字有否异曲同工之妙,有兴趣的读者要自行尝试。

飞翔传说隐藏招式

以下数字全是按键盘右方的 NUMPAD:

反击踢:	466	喝茶:	1346
超大气功:	4126	聚气:	40
会心一击:	4246	气爆:	4128
分身术:	7319	火焰上击:	4269

美少女梦工场 2
任意看结局

美少女梦工场 2 自日文版推出以后,其细致之画面,精致繁多的结局已迷倒了不少 PC 玩家。最近中文版推出,更令大部分 PC GAME 之玩家如痴如狂,晚晚努力地去教育那美丽可爱的小女儿,以求完成不同的结局画面。此游戏共有六十幅不同的结局画面,连其他如职业及结婚便有二千多种变化,就算按着 F3 键增快游戏速度,想看齐所有结局恐怕也要穷年累月。现提供一简捷秘技,助各玩家心愿达成。首先在游戏主画面(即实施行程表前)同时按下 Q、R、N 及 F12 四键一次,跟着按着 F10 键不放,并进入"上街"之图符(即左下角),便会看见比平时多了两个选项—"神秘商店"及"职业介绍"。在这里可以买到平时买不到的东西(包括令人心痒的国王的新衣),亦能骤然增加十万元,最重要的是所有结局都能在"职业介绍"一项中随意调校并即时显现(在"结局参数"中选定结局,跟着选择"游戏结束")。不只这样,其实整个游戏之参数、事件、物品、衣裳、画面、音乐等大量隐藏资料,都囊括在此两个选项之中,有待玩家慢慢发掘及欣赏。补充一句:此秘技通行于日文版与中文版。

魔界召唤法术 28 式

各位读者(玩者)们,你们学会所有的法术了吗?什么?没学会?不要紧,只要你们学会了这 12 个"法术手势",便可学习这些法术了,不用理会那些管看不管用的什么法术卷轴了,只要学会了所有手势便可把其一一抛弃。还有,差点儿了忘了告诉你们,不是所有的卷轴都能抛弃的,例如:"驱敌术"卷轴(结束五区用)、"火球术"、"隐身术"、"闪电术"、"轻功术"等卷轴(碉堡一楼用)。

现在是公开法术 28 式的时间了,注意!

一、巫术

火枪术:DJ
毒击术:GHK
火球术:IBF
四火球:DHJ
回火术:DFHJ
闪光术:KLGL
狂暴术:ABIBGJ

二、幻术

破门术:DB
辨视术:BDE
魔墙术:BIKG
轻功术:FACF
驱敌术:LGKBF
传送术:IEJLA
解咒术:GLFKIF
隐身术:CLJDHI
异次元通道:ELADJKJC
铸复术:FHGACABF

三、奇术

凝时术:ACA
火盾术:HDJH
光盾术:LKEF
兵器术:IKJEB
法术技能:LGHLAL
化身术:EIBDJAF
原形术:JGKHFBDJ

四、医术

冶炼术:FH
去毒术:EDL
回复术:CAKI
治疗术:FHBEHL

美女综艺大集合出盘惑

在选择测验科目时,按 CTRL+TERRY(大写)就可看见全部过关后的所有美女不着衣衫。

在购买密技页时,按下 CTRL+GOD 之后,POWER 值会增加 150 点,但只能用一次。

在助理小姐出现的问答题时,按下 CTRL+QUIZ 后会出现助理小姐脱衣图。

用正常方法赢得五根火柴后,出现美女图时,按 CTRL+BEAUY 会出现一个游标,在图面上某一点按滑鼠左键,美女就会动起来(例如在运动知识美女的腰带上一按)。

天使帝国神奇数字

在每一关开始时以键盘右方的 NUMPAD 依顺序按 8、8、2、2、4、6、4、6 与 A 键,再按以下按键选择秘技:
〈O〉(是字母 O,而不是数字 0):把敌人全部消灭。
〈F5〉:生命自动补满
〈F10〉:把控制权交给电脑控制

把上面二项功能混合使用,训练出强悍战士自然不是难事。另外〈F1〉至〈F4〉有好玩的功能,看你们自已试吧!

责任编辑:PINSER

三国纵横谈（五）

——KOEI《三国志Ⅳ》

文/边晓春

桔红色的夕阳映在迷蒙的江面上，一叶渔舟悄然滑过……突然，三条蛟龙跃出水面直上云霄。三个刚劲的大字赫然而出：三国志！

这段意境深远的动画就是日本光荣公司（KOEI）94年推出的力作《三国志Ⅳ》PC版的片头。请看下面的片段。

公元201年7月，在中国的版图上，北方金黄，南方葱绿，西部的高山上几缕白云飘过，新野城头，刘字大旗招展。城外，关羽正领兵操练，简雍在指挥筑堤；城内，赵云在监造兵器，孙乾在管理市场，看上去一派繁忙景象，却也有新兵在发牢骚。探马来报，曹军5万大兵来袭，为首大将乃夏侯惇。刘备兵少，率军死守城池。只见曹军以发石车、冲车猛攻城下，几道云梯直立城头。城头万箭齐发，巨石轰然而下，曹军伤亡惨重。终因众寡悬殊，城门被冲车撞开。刘军已无退路，殊死的决斗开始了。守方威风八面，先锋张飞、中军关羽、大将赵云。攻方也锐不可当，先锋典韦、中军许褚、大将徐晃，六员大将捉对厮杀，好一场世纪大战！

列位不难看出，《三国志Ⅳ》最显著的特点是画面质量。全国地图从《三国志Ⅲ》的单屏地形图发展为大幅面地形图，用鼠标操作视窗，移动跳跃非常方便。鼠标点到己方控制某座城池，可从弹出的小窗口观察到该城和平时期的繁忙景象。几个简洁的小图标使得各种操作十分方便。野战画面十分逼真，各种地形设计也独具匠心。攻城画面则一改《三国志Ⅲ》的"敲门"方法，设置了云梯、冲车、投石车等复杂手段，看起来惊心动魄。单挑画面则沿袭了《三国志Ⅲ》的优点，而一番、三番、五番的决斗胜利更增加戏剧性效果。在单挑中，增加了射箭追杀和佯装逃跑回马一箭的战法，只是仍然不由游戏者操纵，多少令人遗憾。特别值得一提的是，人物的肖像在中国的传统风格的基础上，刻意塑造了人物的性格。除个别人物值得商榷外，估计能被广大中国人接受。这或许是日本光荣公司的中日分支机构的主要成果之一。

《三国志Ⅳ》的另一个显著特点是使为游戏者提供了一个更加自然，更加简洁的操作环境。例如，您在襄阳的兵士已经完成训练，准备进攻江夏，但发现兵器软弱，钱粮不足，又担心攻入江夏后江陵之敌趁虚而入。这时，您可以先到汉中，将钱粮调至襄阳，再调来在南平的攻城利器。当您一举攻下江夏后，再将刚从洛阳招募的新兵调至襄阳以防不测。这在《三国志》前作各版中是决难做到的。因为在那里，是计算机给出各郡的操作顺序。再如，在内政上设置"开发"、"治水"、"商业"、"技术"四基，每项可派两名官员并应拨款1～9999金。对于后方各郡，只要为某项目拨款1200～1500金，就可以一年不管它了。治理效果取决于所派官员的政治能力。"技术"值达到100后，就可制造投石车、冲车等兵器了。

在《三国志Ⅳ》中，很难"挖人才"。敌方大将的忠诚度降至70时仍难请来，即使是俘虏，也不会立刻投降。笔者认为，这是符合历史真实的。但《三国志Ⅳ》允许留用抓到的君主。这样，如果您留用了曹操，您的帐下很快就会猛将如云了。当然，在这方面日本软件的一个通病始终没有改掉，这就是完全忽略了"忠义"二字。例如，笔者在《三国志Ⅳ》中曾用关羽抓过刘备，用曹彰捉过曹操。或许这也是日文版三国题材游戏都取名《三国志》而不起名《三国演义》的原因之一吧。

几位读者朋友介绍的《三国志Ⅲ》中的秘诀，在《三国志Ⅳ》中却无法重现。笔者不擅发现秘诀，还望各位指点，但经验还是有一些。其一，在《三国志Ⅳ》中，有"调整"一项，使用政治力强的人可以平安地迅速调整大量兵力、武器和物资。笔者曾将8万大军连同装备军粮一下从远在东南的襄阳调至西北的天水，然后立刻由天水将领率军攻击西凉。这简直比"空运"还方便。其二，攻城时要竖起云梯，但守军用巨石砸下会损失惨重。可将部队运动到远离城门的地方，再竖起云梯，等守军赶到时已经来不及用"落石"之计了。其三，将强弩集中使用。笔者曾用3万强弩兵全歼8万训练有素的敌步、骑兵，此时应注意率军将领应具有统帅弓弩兵的能力。能以少胜多，是《三国志Ⅳ》的一大优点。其四，进攻已无退路的敌军时最好带冲车，派武力强的将领率军。先用冲车将城门冲开，然后派强将出阵决胜。取胜后，敌军的剩余士兵全数成为俘虏。这是扩大兵力的最快方法。

在《三国志Ⅳ》中，如果各方面顺利，作为较强的君主，应当能在10年内统一天下。如果想在5年内统一，恐怕要借助于特殊的秘技了。

责编：热　斗



FIFA 杯足球赛

文/邱康敏

机种 MD	容量 16M	制造 Electionic Arts
由国际足联(FIFA)监制		类型 SPG

第 15 届世界杯足球赛今年在美国举行，足球游戏便一夜窜红。

攻关前最头痛莫过于识别选项，下面将各菜单逐条解释：

Language：语言解说文字。English 英语大家都认识不少，另有法、德、西班牙语，不必管。

Play Made：游戏方式。Exhibition：练习赛，但 computer 力量有失水准。

Tournament：世界杯赛（24 强）。

Play offs：16 强淘汰赛。

League：8 队小组双循环。

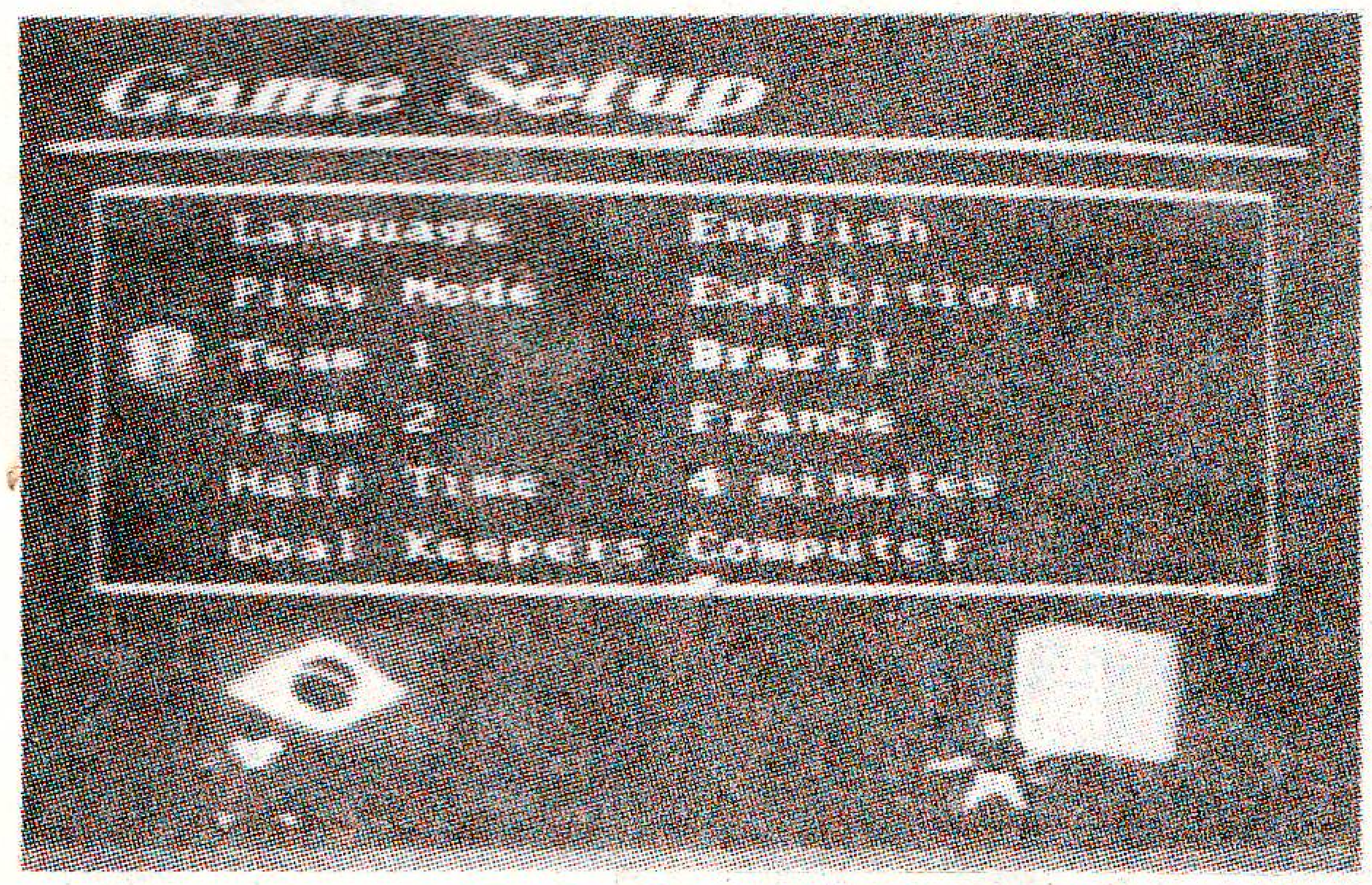
Restore：输入密码。

Demo：演示赛（电脑自动）。

Team 1：选择一个队，共有 48 支队可供选择，另有一支全明星队，十分厉害。

Team 2：练习赛或演示赛时选另一支球队。可选队极多，中国队也包括在内，但实力不行，因为每一个队员都有各自的实力，所以要能使 China 得杯，真是功德无量。

Half time：半场时间，由 2 至 45 分钟不等，使用 45 分，就是一场正规比赛，这可累死人。



Goal keepers：守门员控制

Computer：电脑控制，较灵活。

Manual：人动控制，技术不佳的话会全军覆灭。

Fouls：犯规。

None：没有犯规。

Intermediate：不完全规则。

Full：国际比赛中的全部犯规都有。

Game type：游戏类型

Action：动作类。

Simulation：模拟。

Off sides：越位

On：有。Off：无。

这样游戏就真实了，乱铲人可是要吃红、黄牌的！盲目长传冲吊也得不了分。

Weater：天气。

Dry：干。Damp：湿。Drenched：透湿（大概是下雨）。Hot：热。

由于本届杯赛天气湿热，结果使队员吃了不少苦头，选什么天气可要仔细。

Field type：场地

Grass：天然草坪。

Artficial：人工草坪。

现在国际足联要求用天然草坪，你呢？

Clock：时钟

Continuous：可继续。

Out of play：结束。

Sound：音效

SFX 即场上的欢呼呐喊声，Music 为音乐，可搭配效果。

选好队后进入技术指导菜单，在比赛进行时按 START 钮也可进入此菜单。

Resume Game：继续游戏。

Instant Replay:慢动作重放。这是非常棒的功能,按画面显示,可以快进快退,正常走带,慢动作逐格重放,就和录像机一样。你可以用这项功能仔细欣赏精彩入球。

Control Setup:选择手柄控制队。

Team Coverage:调整前、中、后场范围。

Team Strategy:进攻方式

None:无特点。即全攻全守。

Long Ball:长传冲吊。

All out Defend:全体回防。

Attack:进攻。

Defend:防守。

All out Attack:全体压上进攻,也可造成人为越位。

Team Formation:进攻阵型:分为442、352,Sweeper(清道夫)、424、433几种。

Subtitutions:换队员

队员分四种:G-守门员;D-后卫;F-前锋;M-中卫。

按方向钮左右向,可看各队员技术数据:Skill:技能。Speed:速度。Reaction:反应力。Ball Ctl:控球力。Shot Pwr:射门力。Shot Acc:射门准确性。Siders:反越位力及造越位力。Agility:灵活度。Bicycles:倒勾力。Headers:头球力。Stamind:耐力。Passing:传球力。Aggress:攻击性,比如做后卫的是否常助攻?

用A钮换人,比赛中断时上场,每场限换两人。

每场开始时,各种阵型数据是由电脑预先选好的,是否合你的口味,就要由自己改变才行。



Game States:技术统计

Score:比分。

Shots on Goal:射门次数。

Saves:救球次数。

Corner Kicks:角球次数。

Minutes:时间统计

Attacking:攻击时间。
In midfield:中场时间。
Defending:防守时间。

Fouls:犯规次数。

Score Summary:入球统计,说明谁在第几分钟入球。

Foul Summary:犯规统计,谁在何时吃牌。

Quit Game:退出比赛。

比赛前选择手柄操作方式,斜箭头表示在场上怎么操作怎么走,直箭头表示以边线方向为垂直角度操作。

象正式比赛一样,猜硬币挑边,可别猜错了!

操作法,如下表。

场上球员:

	带球时	无球时	边线球、角球	任意球
A	射门	铲球、争顶	开球	射门
B	低传	换控制队员	开球	低传
C	长传	铲球、争顶	开球	长传

(无球时连按C钮可以跑得很快)

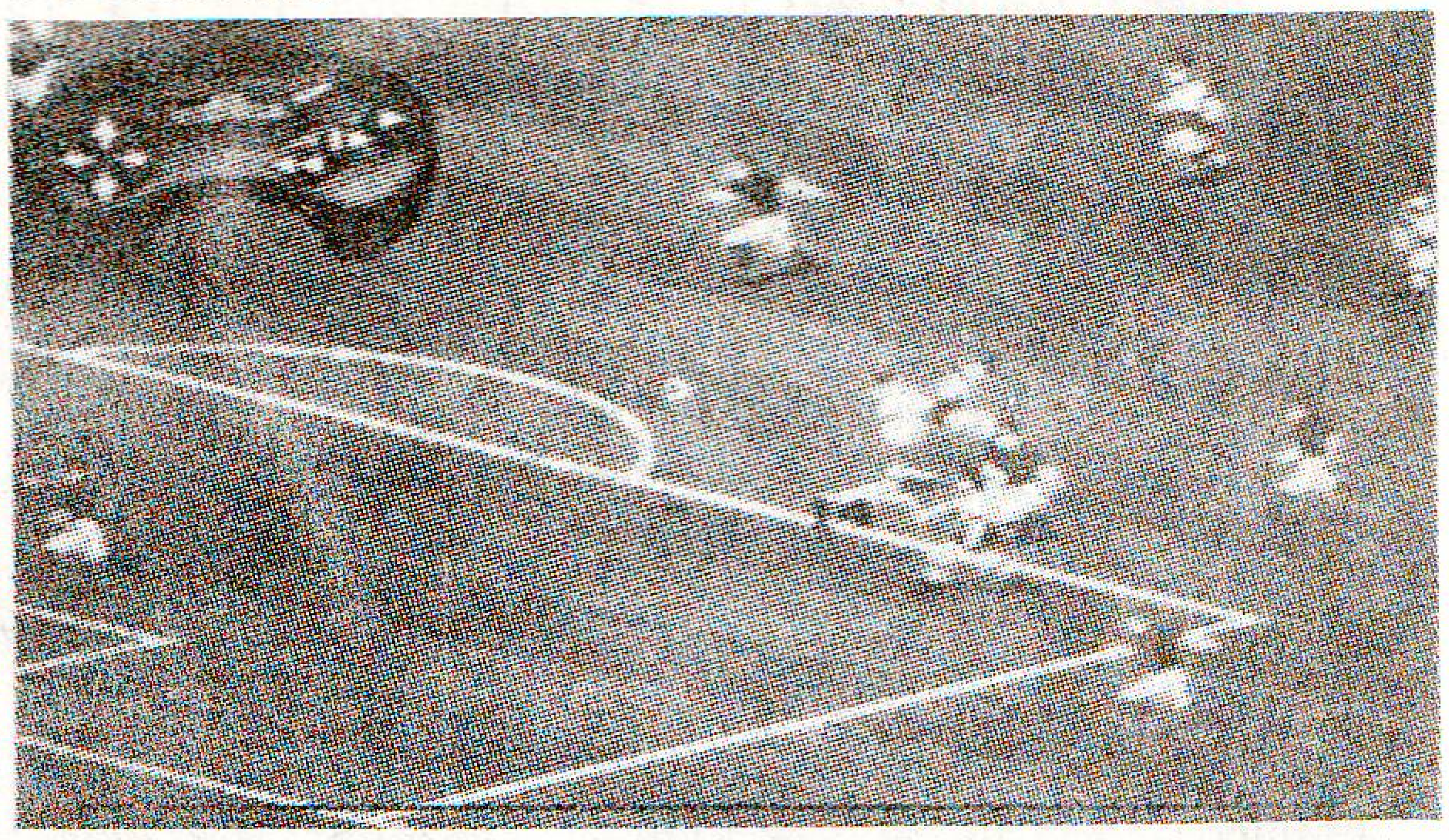
守门员:

	球门球	守门员持球	手动控制守门
A	选框	选框	方向钮+任一钮
B	将球开至框处	手抛球	方向钮+任一钮
C	大脚开	开至框处	方向钮+任一钮

守点球时,有三个方向可选,必须手动,防守很难,而射门者压力亦大。

比赛必须分出胜负,在上下半场踢平时有加时赛,若再跟平则按国际足联新规则要进行突然死亡法的比赛,很紧张。但无论如何,这要比本届杯赛中巴西以点球胜意大利光彩得多。

每场踢完,可选View Password记录密码,以便今后从此处开始。



本节目是现阶段足球游戏的出类拔萃之作。比赛时观众的欢呼声,完全是数码拟音,因此十分象真,使人有身临其境之感,玩起来会十分投入。全面的规则更加真实,不似前作种种只知干射,那太差劲;操作起来也得心应手,听说最多能4人同时玩,使人体会合作之乐。画面效果上亦佳,飘动的国旗,入球时巨大的电子屏显示,真有足球直播的味道,然而队员名字不熟悉;传球射门等动作用慢动作看是先出球后起脚;入球后交待画面太慢又不能跳过很烦人;结局画面也十分差劲,这也算是美中不足吧。

责任编辑:热　斗

编者按：超任、世嘉谁是老大，争论已久。叶伟、张弦积数月之力写成此文，逆潮流而动，贬超任而崇世嘉。此文为一家之说，与编辑部无涉。超任迷可鸣鼓而攻之。也欢迎广大电玩迷结合自己的心得体会参加讨论。

世嘉五代与超级任天堂

比较报告

文/特约撰稿人叶伟　张弦

序　言

在阐述本报告之前，我们有必要谈一下游戏机输出的制式问题。目前国内使用的所有世嘉五代兼容机（包括部分日产改装机）及部分超任兼容机，其输出制式都是PAL D/K。众所周知，无论是美国，还是日本，都采用NTSC的电视制式，日、美原装的游戏机也采用NTSC制式输出。所以，被改为PAL制式的游戏机，并不能表现出原来应有的效果。具体差别主要有：画面被压缩1/4、速度减慢1/5、色饱和度变差、声音变次。其中尤以第一、二种情况为甚。这些差别对比较是不利的，所以本文中一律采用原装NTSC输出的世嘉五代和超级任天堂作比较。如果各位想得到本报告中的效果，请即刻将手中的世嘉和超任改回NTSC制式。

国内所有以PAL制式输出的世嘉机，其画面，音效都是不对的，在此我们再次提醒各位注意，因为这是本报告的关键。

简　介

世嘉五代，由世嘉(SEGA)公司1989年制作，为世界上第一台采用16位元CPU的家用游戏机。其日版称为“MEGA DRIVE”，意即“超级驾驭”或“兆位驱动”，简称MD；美版称为“GENESIS”，意即“元祖”，无简称。由于禁止返销条约规定，美版卡带与日版卡带形状不同，因而无法直接互换使用。同理，其日、美版的多媒体软件(CD—ROM及LD—ROM)，亦不能通用。

超级任天堂，由任天堂(NINTENDO)公司1990年底制作，亦采用16位元CPU。其中日版称为：Super Famicom”，意即“超级家用电脑”，简称SFC；美版称为“New Entertament System”，意即“新娱乐系统”，简称NES。日、美的卡带无法直接互换使用。至笔者完稿时止，超任尚无多媒体系统(CD—ROM或LD—ROM)。

硬件数据比较

①CPU比较。世嘉五代：采用双CPU处理。为摩托罗拉的68000(16位)加Z80A(8位)。其特点是处理速度快。

超任：采用麦金托什的65816(16位)。其特点是寻址方式多且灵活。

②解析度比较。世嘉五代：解析度为320×224。

超任：解析度为250×224。

③处理速度比较。世嘉五代：68000时钟频率为8MHz/秒，Z80A为4MHz/秒。综合时钟频率为7.6MHz/秒。

超任：标准频率为3.56MHz/秒。

④音源数比较。世嘉五代：雅玛哈PCM10音源。其中FM立体声6音源、PSG4音源(人声、音+效果3音)

超任：SONY数码8音源。其中合成立体声4音源、人声、音源、效果3音源。

⑤色数比较。世嘉五代：总色数512种，同显64色。(92年后同显128色)

超任：总色数32,768种，同显256色。

⑥卷轴力比较。世嘉五代：2个。

超任：2个。(加扩大缩小机制)

总评：综合以上理论数据可以看到，世嘉五代在处理速度、画面解析度方面占有明显优势；而超任的色数较多，柔和性好。卷轴力两者相同，只是超任加装了一个扩大缩小机能。声音方面，世嘉五代的立体声音源更多。但究竟如何，还必须用软件来做实际比较。

软件效果比较

A. 画面处理

比较时将NTSC制式的世嘉五代(MD)超任(SFC)同接于M25的两个AV输入中，这样可同时作出比较而互无影响。

1. 软件：STREET FIGHTER Ⅱ’PLUS(MD)和STREEF HGHTER Ⅱ’TURBO(SFC)

比较效果：①人物大小、造型完全相同。②MD速度是SFC的两倍(HYPER 10星对TURBO 4星)。③移植度MD高。④SFC色彩较柔和。

2. 软件：三国志Ⅱ/三国志Ⅲ(MD、SFC)

比较效果：①人物造型、大小完全一样。②移植度MD略高。③速度MD是SFC的两倍。④SFC色彩较柔和。

3. 软件：T2 ARCADE(MD)/T2(SFC)

比较效果：①移植度MD高。②人物造型、大小完全一样。③速度MD明显高于SFC。④SFC色彩较柔和。

4. 软件：龙珠之武勇烈传(MD)/龙珠之超武斗传(SFC)。

比较效果：①MD人物较高，SFC人物较矮。②速度两者近似。③SFC移植度略高。④MD人物较多。

5. 软件：饿狼传说2/(MD、SFC)

比较效果：①MD人物造型大。②MD速度较快。③MD移植度高。④色饱和度两者类似。

6. 软件：Super STREET FIGHTER Ⅱ(MD、SFC)

比较效果：①人物造型相同。②速度MD高。③MD移植度高。④色饱和度两者类似。

以上是近似软件比较的实录。除此以外，近似软件我们还比较了"真人快打"、"足球小将"、"斗神传说"、"大航海时代"、"夺命双枪"、"忍者神龟"等近三十例。其效果类似，便不再赘叙了。

总评：相似软件比较证实了世嘉五代在处理速度、解析度(与移植度有关)上的优势，色数当然超任大多有利。但超任游戏确实存在速度太慢的缺点，因此在作移植街机作品时常形似而神不似。有时一些软件公司有意为之，使两者差别较明显(如KONAM1)，这一点必须认清。总的来说，作为16位用机，MD的画面处理能力更好一点。特别是象SON1C2、SON1C3这类高速多重卷轴的游戏，SFC是完全做不到的。一些不规划多面体旋转的画面(如"火枪英雄")，由于对处理速度要求较高，故在SFC中亦不多见。

超任经常使用扩大缩小机能以壮声感，但该机能较为简单，"马赛克"效应较明显，有时画面效果反而不好。另外，在大屏幕彩电中，超任画面粗糙较明显，这一点也不及MD。

B. 音效比较

MD与SFC音效之争由来已久。为了尽量做到公正，我们特地延请了资深音响师为我们配置了二套"发烧"级的音响并加以评判。该音响师以前从未接触过MD或SFC，这使判断更有客观性。

音响1。功效：BADA－11A。音箱：OPEL 6#三分频音箱

音响2。健伍FV7套机。

连接方式：SFC以立体声V线入功效；MD用3.55mm至梅花插的"发烧线"入功放；MD2用立体声V线入功放。

实验1. 超任：蝙蝠侠归来(BATMAN RETURN)。评价：有弦乐模拟但不好。乐音集中在低音、高音甚为单薄。场感差、低音涩。

对照组世嘉：赤手神拳(BARE KNULKE)。评价：电声制作精美、场感极强。音质清纯 变化少。

实验2. 超任：星球大战Ⅰ Ⅱ(STAR WAR、EMPIRE'S FIGHT BACK)评价：弦乐模拟逼真。乐音清亮，但低音不足。

对照组世嘉：忍者武雷传说。评价：鼓声极为逼真。低音澎湃、大动态处理上佳。

实验3. 超任：Q版沙罗曼蛇(PARODIUS)。评价：音乐制作粗糙，通过不断结束、开发新音阶提高层次。

对照组世嘉：光电领航员(GLAY LANCER)。评价：高音清亮、低音通透。中音不足。而声道互相照应，效果很好。

实验4. 超任：魂斗罗精神(CONTRA SPRIT)。评价：音乐制作粗糙、低音雄浑。混响层次不够。

对照组世嘉：赤手神拳Ⅱ(BARE KNUKLE Ⅱ)评价：场感强、音质清纯、RAP节奏非常新潮，配器效果好。

以上是部分音质对照的实录，由于篇幅的关系其它类似的结果便不再赘述了。

总评：首先必须说明的是，软件的容量是与音响效果无关的，它只取决于硬件本身。从总体印象来说，超任的音乐变化较丰富，弦乐方面造诣较好，能营造辉煌场面。但是，其音质不敢恭维，总体音质较干涩、频响窄(50HZ～10KHZ)场感差、对大动态处理不好，声响集中在中音部分，其它方面不佳。但也正是如此，加上模拟交响，故而在电视中监听的效果不错，但反映到音响中，特别是高级音响中就暴露出较大缺陷。

而MD音乐变化不多，总是由电子键盘加节奏而成。但其音质极为清纯、频响宽(20HZ～20KHz)、场感极佳。特别是对单音及大动态的处理，极为精良("忍者武雷传说"等的鼓点已达极品CD"天碟"中的效果)。不过雅玛哈的电子乐，乐音分散在高、低音，中音不够，所以在电视中监听时没有超任好。但反映到高级音响中，其优点便非常明显。至于说到真正的交响输出，在MD的CD－ROM中以18音源演奏得出类拔萃——不过这是外话，不再提了。

C. 软件制作及前景展望

SEGA因为是美国人开创的，故在日本亦被视为美国公司。其游戏也多为美国风味——ACT、SHT等较刺激的作品多，RPG少；而任天堂是标准的日本风味，RPG占了大多数。这也与MD专注"完全移植"而SFC专注"家用游戏"的风格有关。对于许多有玩RPG嗜好的人来说，他们对超任的感情更深。不过感情归感情，在事实面前，必须承认MD的总体机能超过SFC。因为MD比SFC整整早了两年，SFC应该完全有时间做的更好，但仍有许多机能不及MD，这无疑是失败的。

从街机市场来说，就无SEGA不欢了。世界街机有70%是SEGA的，另20%是NAMCO，任天堂几乎为零。从这点来说，SEGA的潜力是巨大的——单是这些软件移植下来就有多少？(现已有消息证明SEGA32位机能完全兼容街机游戏)这是任天堂无法比拟的。另外，SEGA强调"游戏是电影"，喜欢用好来 (下转第43页)

秘技天地

编者按：一日，我阿龙行路不慎，英勇地跌了一跤。虽疼痛得呲牙咧嘴，但忽然佛光罩顶想到秘技也应该有一个象 HP 或 MP 那样的数值，借以体现其价值。妙啊！真是摔个跟斗，捡个明白。文思才涌，灵感来啦。幸甚至哉！于是乎不油然手舞足蹈，雀跃而起，路人见状惶惶而逃。因恐被街警认作疯人拘留，遂一头扎进溃退人流，隐身藏影遁去了。那么，它该是一个什么样的数值呢？思来想去，就叫它 FP 值吧。什么是 FP 呢？大致可解为：foolish point，fantastic point，formidable point，felonious point，fiendish point，flattering point，fraudur lent point，fulsome point，flashy pooint，fantabulous point，feasibele point，free point. 这下可好了，有了 FP 值，就可判断秘技的价值了。至于判断方法，还请读者老爷根据自己的喜恶，自行选择说法，以利其值。另外，FP 满值暂定为 10。

《希魔复活》 FC FP=6

主角不死法：当主角处于不妙状态，如掉下悬崖、要踩上钉子、选错武器时，同时按 START、A、B，即可回到总图，不损性命，子弹数仍然有效。

《黄金传说 I 代》 FC FP=3

寻找天象厅：这是找白银圣斗士的关键，在纱织家左边最里层的房子的最左边一间，进去后在左上角处按上，可进入天象厅。

《龙珠 Z 外传》 FC FP=2

全部 Z 战士必杀技出法：Z 战士使用必杀技需要使用卡片，只要凑齐相应卡片即可发出相应的必杀技。

悟空：拳光、体爆光、拳拳体爆光、爆爆、光体、拳拳拳光、拳分拳分、瞬瞬投投、体爆光。

悟饭：拳光、光气气、瞬瞬分爆、气瞬爆、气瞬光、体爆光、拳拳光气气。

短笛：拳光、爆爆光、分分分爆投、瞬光、拳拳斩投、光光爆、瞬瞬分爆。

特兰克斯：拳光、分光、拳瞬爆、气投斩、爆爆光光光、气爆、拳气、体斩斩、蹴蹴光。

北京　赵鹏飞

《龙珠 Z 外传》 FC FP=3

防守秘诀：当敌人所发出的气功攻击离你很近时，方向键拉后同时按 A 键，就会将光弹躲过或是弹开。

《龙珠 Z Ⅱ》 FC FP=4

赛亚人提高战斗力秘诀：当塞亚人的体力只剩不到 10 时，若给他吃一粒仙豆战斗力会猛增。

《龙珠 Z Ⅲ》 FC FP=4

赛亚人提高级别法：当 HP 快完了，战士表现出愤怒的表情时，由神仙把他的 HP 加满，此时他的战斗力提高一级。

重庆　程浩东

《勇者斗恶龙 I》 FC FP=6

不住客栈也可恢复 MP 法：回到出发地拉特达姆城，城内右下角有一个老人，与他对话，就会帮你恢复 MP，如有会恢复体力法术之武将，还可以将 HP 加满。

《吞食天地》 FC FP=3

寻找秘宝法：在幽州城右上角寻找，可找到一件攻击力为 100 的武器。

上海　王　华

《孤独战士》 FC FP=7

选关密码：第 2 关 5963，第 3 关 0501。
第 4 关 0705，第 5 关 2168。
第 6 关 2301，第 7 关 3279。

重庆　罗　璨

《翼人》 FC FP=9

无数人法：游戏进行中，按住 A、B 键不放，连按几次 START 键主机便会有最强火力。重复此法即可获无数人。

《禁毒卫士》 FC FP=7

选关法：第 2 关 2258，第 3 关 7525，
第 4 关 6971，第 5 关 7011。

《冒险岛二代》 FC FP=7

密码版选关秘码：第 1 关 BUGHONEY，第 2 关 TAKAHASI，第 3 关 OTNYSISE

《忍者龙剑传三代》 FC FP=7

选关密码：第 1 关镖人瓶忍，第 2 关镖瓶人镖，第 3 关忍镖瓶人，第 4 关瓶忍镖人，第 5 关人镖瓶忍，第 6 关人人忍瓶，第 7 关瓶忍人镖。

《特种部队》 FC FP=7

选关密码：第 2 关 DZ33RN5XF，第 3 关 JRRJRV987，第 4 关 ORBJBVR83，第 5 关 XSPNN8SZ8，第 6 关 DRBUXG58H。

《超人》 FC FP=7

选版密码：1—2 763754，2—1 955783，2—2 637511，3—1 148574，3—2 786565，4—1 920272，4—2 799274，5—1 344551，5—2 829443。

重庆　陈其烜

《三国志 Ⅱ——霸王的大陆》 FC FP=3

施计成功法：对于对方智力稍高的武将用计不易成功，在用计时按住 A 键不放，可提高成功率。　上海　沈　斌

《异形复活》 FC FP=8

无敌法：在标题画面中顺序按 AA 上 BB 下 AB，START，游戏中暂停，解除后便无敌关有最强装备。

《冲破火网》 FC FP=5

看结局画面：标题画面时，按 AAAABBBB 上上下下下下下下，START，即可看结局画面了。

成都　许　奕

《魔法总动员》 FC FP=6

选关法：标题画面时，依次按上上下下左左右右，START，即可选关。

《柯拉米二代》 FC FP=3

放炸弹法：得到飞来的 H 标记后，按住 B 不放，等主角发亮后再放开，可

以消灭画面上的一般敌人。

上海　杨海刚

《龙珠Z—武勇烈传》 MD FP＝2

防敌必杀技法：敌人在远处，即不同屏时对你发出气功后，当画面转到我方后立即按←→＋A，会将气功挡住，但要费许多POWER；若按←↙↓↘→←＋A的话，就会不费POWER的把气功挡住；若按↓↙←→＋A，就会反弹气功波。

近身连击技法：每个人物出法不同，费利萨、利库姆、短笛、18号为←↙↓↘→←＋B；悟空、悟饭、小林、特兰克斯、基纽部下为→↘↓↙←→＋B。

天津　李　皓

《铁甲万能侠》 MD FP＝5

直接与关底对战法：在OPTION中，把SOUND TEST设定为18，把S.E.TEST设定为72，其他项目自便，之后进入游戏便可直接与关底对战。　北京　周　兵

《圣剑屠龙》 MD FP＝7

选关密码：第2关GRTJCU，第3关KUJDW3，第4－1关KKVGCX，第4－2关M03D05，第5－1关PY0JU2，第5－2关RYKIEQ，第6－1关RTE0CY，第6－2SWGAIW，第7－1关U0WCY4，第7－2XXXI0G。

北京　芮　超

《钢铁帝国》 MD FP＝9

炸弹加至99颗法：在飞机选择画面中，顺序按Ⅱ号手柄的CACA，然后按住B，START，听到音响后表示成功。

北京　郑祎男

《龙珠Z—武勇烈传》 MD FP＝1

各人物各种绝技：悟空、悟饭、沙鲁快速移动法为→←→＋B；沙鲁空中气爆破为跳起后→↓＋A；利库姆举人法为←↙↓＋A；利库姆短时无敌法为→←→＋B，待到身体发光时即可无敌，但进行过程中易受攻击，故应离敌人远一些再用。

《SHINING FORCE Ⅱ》(光明之战Ⅱ、光明与黑暗Ⅳ) MD FP＝9

防御法：战斗中，当敌人行动中若按住→＋C，即可防御敌人一切物理攻击(普通攻击)；但同时对魔法防御减低，若敌人施魔法的话会失很多HP的。

《雷鸟Ⅳ》 MD FP＝2

进入OPTIONS法：标题画面时，按住C然后按START即可。

北京　No.1攻关组

《SHINING FORCE》(光明之战，光明与黑暗Ⅱ) MD FP＝2

寻找秘密战士：在第七章中，找到本章中唯一有两个门的房子，走进去在墙的正中调查，便可找到武士。在第八章中，一开始便到村中，发现村口处有上下两排树，在上面一排从右数第三棵树下可找到忍者。

提前得到光剑法：光之剑要到第六章才可拿到，但如在第五章中你若有10万元的话，国王便会卖给你一把光之剑。　重庆　吕　琪　吕　枫

《大战略》 MD FP＝9

送关法：在标题画面时，顺序按下下右右左左上上A，即可。

《超音女战士》 MD FP＝8

选10人法：在标题画面时，顺序按BABAACAA，即可。　北京　郭宗旺

《龙珠Z—武勇烈传》 MD FP＝1

基纽队长身体互换：必须HP在50以下，当同敌人分屏后，按←↙↓↘→←＋B，即可。

上海　黄　震

《宇宙达人》 MD FP＝6

攻打首脑妙法：当打首脑时，扔下一颗炸弹，在爆炸威力没消失之前暂停，静待50秒后敌首脑即被炸毁。

《魔种》 MD FP＝6

选关法：标题画面时，同时按住ABC，再按START，便可进入OPTION中，即可选难度、选关。

西安　叶　明

《侏罗纪公园》 MD FP＝7

恐龙：第二关I21G0016，第三关K21G0018。

第四关：M21G001A，第五关O21G001C

人：第二关2LD2J010，第三关4P29005D，第四关6SRGG01U，第五关8VVVM6LM，第六关AVVVQ6LS，第七关CVNVTGL3

北京　徐冬后

责任编辑：风　马

(上接第16页)

听途说，讲与大家，听个乐儿吧。上海成立一高档电玩城，内有各种先进的机器及各种游戏，名为“南梦宫”，后经证实是日本NAMCO公司在上海开的游戏厅，“南梦宫”是取自“那姆科”之读音，亏他们想得出来。一些城市自发成立了民间的二手换机卡市场，如重庆市中区望龙门一带每星期日都有许多玩友在那里交流，自贡市石缸井也有此类市场。在这种市场买机卡都很便宜，很适合我们大陆玩友，若多多开展也算我族的福音吧。北京朱玩友一次在商场中遇一位五十多岁黄种男子问他象《三国志》这类节目的社会反响，说他们要设计一系列中国题材的SLG节目，如《四渡赤水》、《三大战役》，还说他们设计的《海湾战争》已经定型，武器有二百多种，适用于MD机上。先不说真假。这确实是中国闯关族之福音，不过这个项目难度是非常大的。最近关于MD与SFC到底孰优孰劣的争论越来越多，MD迷们坚持说MD机改成PAL－D制后效果大不如NTSC制式时。据称上海已有把PAL－D制的MD改成NTSC制，需人民币150元，改制后效果不凡(当然还需有NTSC制的电视才行)。另据武汉玩友徐亮称天津新星公司的小教授游戏机在武汉遭禁，理由是侵权制作并出售，这是否是世嘉公司对大陆游戏界的第一次反击呢？我们拭目以待。

(本期新闻结止于9月15日)

责任编辑：邱兆龙

二手货市场

本栏欢迎读者刊登各类游戏机、卡和游戏书刊、杂志以及攻略说明书的出让和征求小广告，费用全免。所有来稿必须利用下面的表格，用正楷一字一格，横向填写（为便于电脑登记，复印件和自制表格无效!）。为了保障读者利益，方便编辑部核实，请附上本人身份证或学生证或父母身份证的复印件！来稿请寄“编辑部二手货市场”收。

1. 请沿线剪下杂志的申请表格。凡无证件复印件者恕不刊登。

2. 本市场只刊登供求信息，不介入任何交易，双方买卖行为，自行联络。

3. 尽量标出所有物品的价格。

4. 只对个人广告，商家恕不刊登。

5. 任何商业行为、违法行为，恕不刊登。

出让/征求

联 系 人：

联系电话：

邮编及地址：

Game 集中营

求购：SEGA 卡：鬼屋Ⅰ，大战略Ⅱ，街头霸王Ⅱ，三国志Ⅲ。

转售：2inl（忍影舞、魔法王子）

联系人：高峰

邮编：430074

地址：武汉华中理工大学西二区 32 号 102 室

求　购：SEGA 卡：超音鼠Ⅱ，超级忍，格斗Ⅲ，8 位任天堂卡赌神

转　售：SEGA 卡：2inl，（三人格斗，快打拳头），超音鼠Ⅰ。

交　换：SEGA 卡：生物大战，四人格斗。

联系人：王晓峰

电　话：8876036－514

邮　编：100041

地　址：北京石景山中教公楼 5 单元 72 号

求　购：七龙珠（日文），吞食天地（中文）

转　售：4inl（大笨狗，烈士三代，魂斗罗三代，三目童子）

联系人：赵启龙

电　话：7093600

邮　编：100031

地　址：北京西城 浸水河胡同 12 号

求　购：任天堂《天使之翼》

转　售：PC《三国四》、《七龙珠》、《大战略Ⅰ或Ⅱ》等十余种，WATARA 卡两盘《足球》、《太空战士》，任天堂游戏机一台。

交　换：任天堂《三国Ⅱ》、《大战略》，原装《圣斗士》《七龙珠之大魔王复活》

联系人：周晓秋

电　话:8324524
邮　编:100044
地　址:北京西城车公庄北里23楼二门4号

转　售:世嘉16M拦截者磁碟机一台,配有游戏磁片,记录卡,记录磁碟片。
联系人:黄炳勇
邮　编:200240
地　址:上海市闵行区宾川路200弄112号504室

求　购:战斧
转　售:二十人街霸
联系人:周嘉斌
电　话:4731203转
邮　编:200035
地　址:上海市复兴中路553弄19号甲

求　购:饿狼传说,激龟忍者
转　售:魂斗罗军队,11inl球类专辑(NBA蓝球、足球、橄榄球)
交　换:现有:双响炮,20人街霸、快打传说,
联系人:徐健
电　话:368188
邮　编:066000
地　址:秦皇岛燕山小区燕阳里6栋一单元6号

求　购:8位制《大战略》
转　售:兽王记
交　换:本人有游戏磁盘《大时代的故事》、《天使帝国》、3inl(铁腿大仙,神勇小白兔,忍者神龟Ⅲ)
联系人:徐江海
电　话:5415183—传
地　址:上海福宁路102号

转　售:SEGA卡(日本原装,八成新):忍Ⅱ,音速小子Ⅱ,铁甲万能侠,格斗四人组,烈火,2inl(饿狼传说,日式快打)。
联系人:葛京
电　话:3085314
邮　编:100085
地　址:北京机械工业学院122#

求　购:征服地球,幽游白书,异形Ⅲ
转　售:原版SEGA卡:石中剑
交　换:现有超级格斗士二合一,冲锋战甲,大战略Ⅰ。
联系人:崔少华
邮　编:200940
地　址:上海市宝山区淞浦路351号

求　购:任天堂红白机一台
转　售:沙罗曼蛇,水魂,王子外传,魔界村,在地平线之外。
联系人:刘浩东
电　话:7716655—290
邮　编:100021
地　址:北京朝阳区农光里14楼105—106号

求　购:SEGA卡:苍狼与白鹿
转　售:任天堂12inl"狂飙"(脱狂犬,鳄鱼先生,中东战争等)
交　换:4inl(九人街霸,沙滩排球,热血足球,热血格斗)
联系人:倪顺锋
电　话:2144565
邮　编:200061
地　址:上海市管弄路311弄1号306室

转　售:超级任天堂机(8成新,1100元左右)超任卡带一律300元(8成新)
联系人:梁永强
电　话:020—3363974
邮　编:510140
地　址:广州市衷寿西路鸿昌大街23号2楼

求　购:三国志列传,三国志Ⅲ,元朝秘史,立体机一台,吞食天地(中文版),大航海时代。
转售或交换:圣火列传,天地吞食Ⅰ,赌神(9成新,带电池)
联系人:季晟
邮　编:200940
地　址:上海市宅山区海滨6村8号302室

求　购:笑傲江湖,快打旋风,NBA、阿帕奇,炮舰(PC游戏)
交　换:现有:gods, 3D, super fight,快打至尊,战斧,立体象棋,三国演义(文武都有),立体国际象棋,象棋、围棋、西游记、F29,Tank,决战中国海,俄罗斯方块,魔术彩球,两幅汽车彩图CAR,麻将,足球(世界杯),大富翁Ⅰ、Ⅱ。
联系人:安磊
邮　编:100043
地　址:北京石景山区老古城十万平13栋大楼5号

求　购:光明军团,踢王,圣火徽章外传,元朝秘史,幽游白书,赌神,笑傲江湖。
转售或交换:生代战机,忍者Ⅱ,大航海时代,忍者武雷传,太平记,光明力量,《三国志Ⅲ+超音鼠Ⅰ》
联系人:陈镇宇
电　话:(021)3772194(传)
邮　编:200010
地　址:上海蓬莱路柏枝弄17弄3号

转　售:SEGA卡:格斗四人组,机械警察四代。
交　换:超忍Ⅱ,战斧Ⅲ。
联系人:张铭
电　话:2524062
邮　编:200042
地　址:上海市长宁区万航渡路1834弄100之弄19号

求　购：任天堂磁碟机，任天堂的RPG和SLG游戏卡和软盘，世嘉的磁碟机，世嘉的RPG和SLG游戏卡和软盘。

转　售：全新游戏机一台，任天堂游戏卡若干。

联系人：伍恒

电　话：239279

邮　编：614000

地　址：四川省东山市县街小学杨静蓉转。

转　售：(FC) 4inl（成龙之龙，香蕉王子，猫和老鼠，外星人），4inl（SD总决战，恐龙部队，天才厨师，地狱报乐丸），3inl（帝国战机，激龟Ⅲ，快杰Ⅱ）

交　换：欲换（FC）三国志Ⅰ；诸葛孔明传，天使之翼，七龙珠Ⅳ（武道会）

联系人：王荦

电　话：4262229－2222

邮　编：100011

地　址：北京市安外东河沿2号楼东门407号

出　让：SEGA卡：四天明王，好小子，鲛鲛鲛，V型战斗，霸王摔跤，毁灭者，世界末日，七龙珠，忍者蛙，格斗四人组Ⅲ代，乱世霸者，科技警察，战场之狼Ⅱ，格斗蛙，三国志列传，超级忍Ⅱ，光电战机，撞球，火车小子，龙虎拳，武士道，海豚，蜘蛛人，任天堂卡：赌神。

联系人：唐磊

邮　编：100077

地　址：北京市丰台区西罗园2区5楼901号

转　售：黄金传说，九人街霸，pinl，3inl（松鼠大战，激龟忍者传Ⅰ、Ⅱ），12inl，160inl，世嘉单卡：忍Ⅱ。

求　购：世嘉卡：街霸二代。三国，任天堂卡：龙珠系列。（价格可面议）

联系人：金永胜

邮　编：101100

地　址：北京通县北大街后安福19号

求　购：任天堂卡：蝙蝠侠Ⅰ，快乐的机器人大战，本刊创刊号彩页。（价格面议）

联系人：王硕

邮　编：100010

地　址：北京市东城区内务部街15号北京二中初一（5）班

转　售：沙罗曼蛇四代，僵尸王国，上尉密令。（价格面议）

联系人：康哲

电　话：8212233－5913

邮　编：100036

地　址：北京海淀区翠微东里10号楼2单元242号。

交　换：现有毁灭战士，3DWOLF，大富翁Ⅱ，巴士帝国，斗战胜佛，三国演义，麻雀系列，桥牌，波斯王子Ⅰ、Ⅱ，欲换：幻象雷电，陆空战将，魔法门系列，三界论，黄飞鸿，七龙珠，射雕，魔道子等（PC软件）

联系人：翟志勇，翟志峰

电　话：3172290

邮　编：100050

地　址：北京宣武阡儿胡同20号1101号

交　换：现有PC游戏 Ninthf Hawr F－117，Wolf pack，波斯王子Ⅰ，快打至尊，欲换动作类、格斗射击，模拟等较激烈的PC游戏。

联系人：王潇

电　话：8348895

邮　编：1000444

地　址：北京西城车公庄中里八楼1门10号

求　购：圣战，不动明王传，快乐的机器人大战，美少女战士（SEGA或SFC）

转　售：超时空决斗，生物战舰与红色诺亚，4inl（街霸20人，格斗三人组，卡洛夫，机器猫），4inl（柯拉米世界Ⅱ，风魔传，兔宝宝Ⅱ，兵蜂Ⅲ。）

交　换：松鼠大战，小魔女，4inl（机械战警Ⅰ，上尉密令，魂斗罗Ⅱ，赤影战士），3inl（热血进行曲，街霸20人，007）恶魔城8合1。

联系人：黎薇

电　话：5089580

邮　编：100026

地　址：北京朝阳区白家庄东里20号楼202号

责任编辑：达人

玩　友　俱　乐　部

姓名		性别		年龄		学历	
爱好	①		②			邮编	
地址							

· 自95年开始，本刊将设"玩友俱乐部"。为广大闯关族免费刊登求友信息，不分男女老幼，大家可以物以类聚。

· 请剪下表格填妥后寄到"北京东城区沙井胡同15号电子游戏软件玩友俱乐部收，100009"

· 凡资料不全或文字暧昧不明，本刊有权删改或拒登，以维护信誉。

· 爱好只可两项，文字要简明，如"登山、音乐、逛街"等

闯关族的家

主持人 仔龙



来信综述

自《GAME 集中营》开业以来，电玩迷来信约5000封，文山信海直压得小编们大呼“救命”。

对来信集中，玩友关心的几个问题交待如下：

（一）要求二手货栏目字再小，页码再多一些。有些读者抱怨身在内地和中小城市，杂志到得晚，总是赶不上末班车，实在不公平。办法有二：一是直接向杂志社订阅，出版当天就会寄出。二是我们加快工作效率，早一点托运到全国各地。另外杂志第五期将免费赠送十六页二手货市场。

（二）照片仍不清晰，漫画插图水平欠佳。批评极是，请拭目以待。

（三）许多玩友建议杂志开办邮购业务，提供最新、最好、最便宜的游戏机、卡，服务于电迷友，也可为杂志小赚一笔，打打“牙祭”。首先谢谢电玩友们的信任，但我想，这种信任一部分也是因为我们不做买卖，自然不怀私利。站在电玩迷的立场上讲话办事。一旦动了赚钱这根弦，不但杂志办不好，心也会大大地坏了。

（四）建立“玩友俱乐部”是玩友们的大呼声。有的玩友谬称杂志为“GAME 党中央”（阿弥陀佛，罪过，罪过！），要在各地建立“GAME 党支部”；还有谬称杂志为 GAME“总舵”，要求在各地建立“分舵”，遴选“舵把”。还有自荐做“××太守”，（玩〈三国〉中毒太深）。对广大玩友“以玩会友”的心情我们非常理解，但斯事体大，岂可妄动？杂志草创，毕路褴褛，何德何能，一呼百应？

（五）关于“GAME 排行榜”，许多玩友提出了很好的设想和建议，我们将做为锦囊妙计藏于箧中。一旦时机成熟，当仁不让。

最后，“正告”各位电玩友，若想得龙哥亲笔回信，秘技是：多提批评意见！

主持人：仔 龙

留言薄

希望“GAME 集中营”分解成“FC 集中营”、“MD 集中营”、“SFC 集中营”、“PC 集中营”，这样十里连营，使每一个闯关族走向自己的营帐里。

北京 王 喆

祝：龙哥早日战胜老 D，老 D 早日不再便秘，无类早日变成有类，方丈做个开明主编！

未婚通缉犯 蒋伟健

包打听

1. 为什么我们这儿有些机卡的价格与贵刊介绍的不一致？

广州 吴章

本刊介绍的价格是在你拿到本刊之前一二个月时的参考性价格。你知道，市场的价格会随时间、地点和需求量而变化的。——龙哥

2. 可否公开仔龙本人形象（或赠签名照）？

上海 秦川 广东 钊仔

福州 舒达 北京 李爽

本人形象见《侏罗纪公园》。——仔龙

3.《三国志Ⅱ——霸王的大陆》后备电池何处有售？

刘畅

一般在电子电器的钮扣电池专柜有售，请认准相同规格。——阿 KING

4. 世嘉掌机（GG）的电视天线价格多少？卡带何处有售。

北京 杨津晶 广州 钱谨

天线 700～800 元；GG 卡在世嘉专卖店及一些大商场有售。——阿 KING

5. 我是一个中学生，想进二手货市场，无身份证怎么办？

北京 孟子

可用学生证或父母身份证复印件。——老 D

6. SFC 有没有能接五或六个手柄供多人同时玩的扩展插口？价格多少？

上海 朱逸恺

有。在北京大约 250 元左右。——阿 KING

7. 我想与集中营龙哥、老 D 和无类结拜，请你们表个态。

上海 胡徕

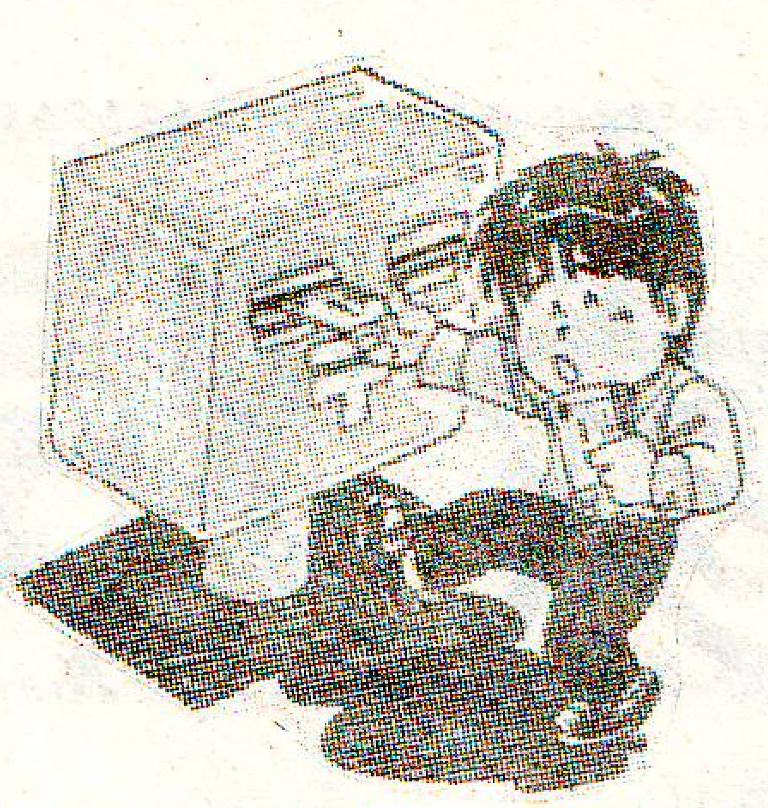
集中营里皆难兄难弟也！何必多此一举！——无类

8. 贵刊过期杂志在上海售价，最低 6 元最高 15 元，是个体户开的价。

上海延安中路 393 号 李磊

凡遇此情况，请读者万勿“慷慨解囊”，可直接向“集中营”邮购。我们会按原价不取邮资，快速准确地将您所需的刊物邮寄到您的案前，以确保读者合理权益。 仔龙

9. 二手货市场是个非常好的栏目，真正是为闯关族办事。但由于缺乏中介，二手货异地交易很困难，谁能保



证我把钱寄出后对方能发货并且货真价实呢？请贵刊适当收费，做个中间人吧。

由于本刊不介入玩家双方的交易，因此无从协助。但在此有个交易方式的建议，就是说若要交换东西，最好互相到邮局挂号寄出，取回凭证。比较能保证物品之安全。又：若是买卖物品，我们想应由买方在邮局买汇单，上面注明卖方姓名，然后寄到卖方手中，这样卖方再把物品寄出。由于必须凭卖方的身份证才能领取，且可事后查证，相信比较不会有纠纷。

龙哥热线——有问题找龙哥

RF,RGB,S,AV 等端子有什么区别？

为了传输的方便，电视台发射的是载有全电视信号的 RF(射频)信号，电视机收到该信号后将之解调出 A(音频)和 V(视频)信号，然后 V 又被分离成 Y(亮度)和 C(色度)信号。Y、C 再经处理就得到送入显像管显示彩色图像的 R、G、B(红、绿、蓝)三基色信号。由此可见，直接送入 R、G、B 信号的 RGB 端子是最优秀的，但目前只有街机和专业监视器才用它；直接送入 Y/C 信号的 S 端子和 RGB 端子难分伸伯。目前一些进口高档彩电就有该端子，直接送入 AV 信号的 AV 端子虽比上述两种稍逊一筹，但也十分令人满意。最次的要算接收 RF 信号的 RF 端子了，图像极易被干扰，伴音也不清晰，但它是目前连线最简单、最常用的端子。

怎样更好地发挥出 MD 和 SFC 的音响效果？

首先你要有一套高品质的立体声功放和音箱，或是一对内含功放的立体声 Hi-Fi 有源音箱。对于 SFC，可直接从其 AV 线上获得左、右声道信号送入功放；MD Ⅱ 代也是这样接，但对于一般的 MD，由于其 AV 线上只有单声道信号，故必须从其耳机插孔中引出左、右声道信号再送入功放。

为什么有些游戏机和游戏卡会不兼容？

因为大多游戏软件的设计是基于日、美两国的电网情况和 NTSC 制式，这些软件在国内电网条件下在改成 PAL 制的游戏机上运行时可能产生软件时序不适应而造成卡机不兼容。此外，这还和原装、组装厂家所用的 IC 芯片不相同及原产厂家是否加密有关。

为什么游戏图像总是上下各有一道黑边的压缩图像？怎样才能看到满屏的图像？

因为日本的电视制式是 NTSC 制，它的扫描行数是 525 行，而我国电视制式是 PAL－D，扫描行数是 625 行，当用改成 PAL 制的游戏机在 PAL 制电视上放像时图像不能满屏。解决的方法一是采用带 N 制的多制式彩电直接接收不经制转的 N 制游戏机发出的信号，另一种方法是调节电视机的场幅电位器来使图像满屏，不过大多电视机该电位器都藏在机内，玩友们应请专业人员来调整。

MD《龙珠 Z 武勇烈传》中基纽队长的超必杀技“身体交换”如何出招？

上海　许杰　翁怡　北京　凌健　许诸

请参看本刊秘技天地。

GAME BOY 和 GAME GEAR 有何不同（价格及性能）？

广西　黄仕伟

GAME BOY(GB)为任天堂的掌机，黑白显示，体积小便于携带，约 500－600 元；GAME GEAR(GG)为世嘉掌机，彩色液晶显示，体积相对大一点，900 元左右。

我有一台“小霸王”，可运行《霸王的大陆》、《龙珠》等卡，不知算不算 FC 机？能不能玩其他 FC 卡？

四川　朱葛亮　武汉　江振

小霸王、妙博士、小天才、王中王、胜天等机器都是和任天堂红白机相同规格的 FC 主机，一般来说运行多数 FC 卡没有问题。不过，从手柄性能和兼容性而论还是任天堂红白机最强。

怎样识别 MD 原装卡？游戏时有何不同？

北京　白华　谢小华

原装卡芯一般为桔红色，卡背面有贴纸封住，有隐藏的螺钉固定，而组装和仿制卡用手就能掰开。运行游戏时，二者一般没有太大的区别。

MD Ⅱ 和 MD 性能有何不同？是否配套出售六键手柄？

南京　丛文　浙江　尹刚

①基本相同，本刊前几期作过介绍；②是的。

能否推荐一些对应六键手柄的 MD 节目及容量？

浙江　尹刚　江苏　孙刚　南京　简华

知名的有街霸 Ⅱ PLUS(24M)、超级街霸 Ⅱ (40M)、饿狼传说(24M)、武士道(24M)、龙虎之拳(16M)、格斗龙虎会(即真人快打 16M)、EX 机动战神(8M)、VR 赛车(16M)、格斗三人组 Ⅱ (24M)，蜡笔阿新(16M)等。

GAME BOY 有无①街霸 Ⅱ 的软件？②其它的对打节目呢？

天津　王健　沈阳　杜近仁　秦声

①没有；②移植过《饿狼传说》和《侍魂》两个节目，不过人物以 Q 版形象登场。

SONY 的 PS－X 和 SEGA 的 SATURN 各是什么主机，与 NEO－GEO 相比性能怎样？

上海　朱逸恺　北京　吕颢

均为次世元主机，以光盘为媒体的可能性居多；据厂商公布数据，性能均在 NEO・GEO 之上。

个人 PC 电脑与 PC—E 区别何在？

上海　黄瑶　四川　林立

习惯上 IBM—PC 为个人电脑通称，而 PC—E 是 PC—Engine 的缩写，为日本电气公司 NEC 的家用机。

在 MD《三国志列传》中，武将打了胜仗给予赏赐，为何忠诚度有时反而下降？　广东　钊仔　江苏　常敬

该节目中的"赏赐"是一个特殊的系统，对于一些德育较低的武将，若赏赐低于他们的愿望，他们就会心生反叛。

MD《SHINNING FORCE 众神遗产》中①共有多少同伙？②能否介绍一下隐藏的人物？

上海　张峰　北京　张隆

①通常有 26 位左右，全部共 30 人(含主角)。

②魔导精灵多明戈、机械人阿达、鼹鼠尤克特、武士武藏、忍者半藏。

FC《三国志 Ⅱ——霸王的大陆》中，为什么统一全国后屏幕上出现的数字与将领数字不符？　上海　陈云麟

屏幕上的数字是指统一度，与武将数无关。

《赌神》第 5 关中有一个门怎么进去？　北京　张然

诀窍是见过所有的人物，找齐三样道具才能通过。

电玩之最

最昂贵的游戏机　一部由英国公司制造的 Game Gear 特别版，价值五万五千英镑。机面上包有 18K 纯金，方向掣上镶有 46 粒钻石。这是一富豪送给爱子的礼物。

最令人头痛的分家　最近，日版世嘉要与美版世嘉(GENESIS)彻底一刀两断，在所有日版卡上加了密封。从此，世嘉卡不能通用。日版机只能玩日版卡，美版机只能玩美版卡。

柳州　中原一点红

求贤榜

求贤榜至今，响应者如云。只因当初未说明，贤士们把答案都寄到了编辑部。待本刊公布，已隔求贤者最初发问近半年之久，求贤者早已在一阵焦急等待之后不是灰心丧气就是另求他法了。今重申，为提高效率，请应答者与求贤者直接联系，双方正好藉此交友也。

1.《勇者斗恶龙》第五章如何玩？——(100038)北京羊坊店路皇亭子 3 号内 4 号楼 1104 室陈南

2. 希望提供《太空战士 Ⅰ》的攻关技巧——(200051)上海长宁区娄山关路 7 号 404 室　黄翔

排雷专家

近来，闯关族里跳出了不少自称要与龙哥争皇位的"排雷专家"。真真假假一时难辨。俗话说："是驴子是马，牵出来溜溜。"闯关族的家为此开设了这个专栏，凡想过把专家瘾的，报上自己的大名、绰号、特长(只限于一个节目或系列)和通讯地址。各位玩友，若有相关疑难，请直接拷问这些自封的"排雷专家"们！他们到底是真正的电玩高手，还是冒牌的蒙古大夫，全看你们的了！

001＃　边晓春　绰号：中华大仙　特长：吞食天地 Ⅱ
地址　(100011)北京德外黄寺大街甲 24 号先锋卡通公司

002＃　周崎明　绰号：悟　饭　特长：七龙珠系列
地址　(200120)上海浦东新区浦东大道 592 号 810 室

003＃　贺捷元　绰号：短笛大魔王
特长："龙珠"系列
地址　(200092)上海密云路 250 弄 13 号 602 室

求疵录

人非圣贤，孰能无错，若书刊出错，则龙种谬变为跳蚤。现特设求疵录(求疵者未必无疵)，欢迎各位看官给各种游戏书刊(本刊首当其冲)鸡蛋里挑骨头！知识、观点、数据、错别字……鸡零狗碎。有错，尽管挑来，斯事虽小，功能无量！今先拿本刊开刀祭旗，下一刀拿谁，请看官们试目以待！

●《电子游戏软件》曾说《赌神》是中国第一部中文版 RPG 游戏。这不对，其实，在此之前还有《圣火列传》和《荆轲新传》。

北京　李智

●《电子游戏软件》创刊号"三国志——霸王的大陆"中，①P7，后勤的武库中，刀中应无飞刀，只有剑中有飞剑，防具中笼手错为扩手。②P6 在土地和人口之间印刷漏了产业。③武将档案中，刘晔德应为 9 3，不是 83；吕布是 215 年 12 月逝世，而不是 208 年；周瑜在 210 年 11 月逝世，书中未提及；法正到 217 年 10 月尚未去世，书中却说 208 年已去世。

武汉　李菲

●《电子游戏软件》创刊号"三国志——霸王的大陆"中有一个错误，吕布到 208 年仍在世；郭嘉的德为 81。

西安　宋杰

●《电子游戏软件》创刊号中的错别字太多，第二期"二手货市场"有两处漏了联系人姓名和地址。希望提高校对工作质量！

上海　焦知

●《电子游戏软件》第二期"快活林"之"包打听"中回答读者来信说，目前国内未出现 FC 磁碟机，这是不可能的。我曾见某店出售此机，350 元，日本原装，从 1986 年开始发售。据介绍此机内置容量不足 1M，而且仅能使用低密度的 2.8 吋磁碟。

广州　成志德

●《电子游戏软件》第二期新闻眼中，介绍对应 MD 六键手柄的节目不应包括《龙珠 Z 武勇烈传》。

北京　冷水

责任编辑　达　人

智乐王国

电子游戏的乐园

北京市最大的游戏机专营店

购物环境优雅整洁，唯一一家开架式售货。

任天堂、超级任天堂、磁牒机、世嘉机、世嘉光盘、游戏卡带品种最全，售后服务最优。

游戏卡以旧换新，拷盘及维修各种游戏机，游戏卡。免费阅览外国及港台游戏杂志。

办理全国各地游戏机、卡邮购业务，零批兼营。详情目录可来函索取。

地　址：北京地安门外大街36号
邮　编：100034
电　话：4035664
BP　：4911166—13081

群雄割据中的必然优胜者

登　场！！

恭候各位电玩迷的光临！！
本店专营各类游戏机、卡：

1. 世嘉五代游戏机及数百种世嘉卡

2. 超级任天堂主机、磁牒机及上千种磁牒节目

3. 世嘉 CD 机及多种 CD 光盘

4. 经营 286、386 电脑游戏软件

5. 订购发烧级游戏器材，松下 3DO；超级任天堂光盘机等。

本店还面向外地读者服务，办理各类游戏机卡的邮购业务，代销二手货业务，批零兼营，欢迎前来选购、洽谈。

地　址：北京前门大街7号前门钟表眼镜商店内（大北照相馆对面）
邮　编：100051
电　话：3030164
联系人：张文智　张　欣

LIT 可重录型游戏卡——

及复录设备系列产品



普通游戏卡，即使你买很多盒，所能玩到的节目也是有限的，并且玩旧的卡带也没多大用处了。

LIT 可重录型游戏卡，当你上面的节目玩旧了，可以拿到经销商处洗掉上面的旧节目，再录上新的，如此反复。

该产品有用于任天堂类 8 位家庭游戏机 A、C0、C1 和用于世嘉五代 16 位游戏机 S1、S2 等机种型号，其主要区别是容量不同，即每块卡每次存储的节目多少不同，你可根据需要选择。

复录设备包括计算机、写入机、擦除器及操作软件几部分，由于是针对非专业人员设计的，所以使用非常简单。复录设备有 P 型和 SN 型两种，P 型只可对任天堂类 8 位游戏机可重录游戏卡进行录制，如 A、C0、C1 卡，SN 型除具有 P 型功能外，还可录制世嘉五代 16 位游戏机 S 型可重录游戏卡。

在经销商处进行节目录制时，先用擦除器将 LIT 卡上的节目擦除掉，然后插在写入机上，只需几分钟时间，便可将你所选的节目录入 LIT 卡，经销商处有很多新节目供你选择。

李氏公司不但在可重录游戏卡领域拥有领先的技术和生产规模，而且李氏人还以每一件李氏产品的高品质为追求，并依靠可靠的生产工艺、严格的质量检测和全体员工的共同努力去实现。

有游戏机
怎能没有 LIT 卡

李氏（宝鸡）科技发展有限公司出品

电话：0917－211261　0917－219789
地址：中国·陕西·宝鸡市金陵路 21 号
邮政编码：721001

深圳办事处

电话：0755－3996436
地址：深圳岗厦统建楼 5 栋 602
邮政编码：518026

欲购主机、卡带

最好去处是——

航空天运商贸公司

经销：△ 超任主机、卡带、磁碟机以及全部磁碟节目；
△ 世嘉主机、卡带及 MEGA—CD 光盘机和各种 CD 游戏盘；
△ 3DO 主机及数十种 CD 光盘；
△ 掌机 GAME BOY、GAME GEAR 及各种对应卡带；
△ 各种电玩杂志、攻略本。

服务迷友，方便玩家，这正是我们的口号。

门市地址：北京新街口南大街 63 号

联系人：纪宣　**电话**：6019141

BP：5055588—7780

PC 游戏

大交换

本公司现有 PC 游戏软件两百余种，愿和广大发烧友进行交流。如，较新的有《创世纪——异教徒》、《黑暗王座》等。公司还有一百余种家教软件，品类齐全，从幼儿到大学都具备。如哪位读者感兴趣，请打电话或直接和我们联系，我们会及时寄上一份游戏和家教清单。

北京辰森电子技术发展公司

地址：北京海淀区西直门饭店

电话：(01)2255209
(01)2257766—363

BP 机：4666666—3342

邮编：100044

联系人：沈健

想买到最新的卡带、

想得到最新的软件，

请到驰尚商贸来！

经营超任主机、碟机及卡带、磁碟。世嘉机、卡带，以及 MEGA—CD 和 3DO 及对应的 CD 光盘游戏。并办理订购业务。

TV GAME 迷们永远的朋友！

驰尚商贸

地址：北京交道口南大街 34 号(113、104 路交道口车站旁)

联系人：魏臻

电话：4036054

精博电子娱乐换店大酬宾！
换卡一次最低手续费只需 10 元！

购超级任天堂游戏机免费赠送最新游戏！！

购买任何一种最新游戏卡代均可享受九折优惠！！！

备有《GAME 集中营》所介绍的最新游戏卡带同时备有各种最新高档游戏机种。原装世嘉二代机、世嘉 CD、3DO。近百种世嘉游戏卡各种攻关秘技，办理换卡，代销二手货，批发等业务

最新游戏卡：16 人街霸、恶狼传说二代。

地　址：春帆精品(111 路电车总站右侧，崇文门饭店正对面)

联系人：赵晓东　安　宇　刘　军

电　话：702—5980 春帆精品店

BP：2562200 呼 1778
2048888 呼 29529
5220008 呼 9808

超任、世嘉，凡你知道的游戏都能玩遍！

出租游戏机，游戏卡，换卡

北京西艾商行为游戏机专营店，批发零售各类游戏机(超任、世嘉、八位机)世嘉游戏卡 200 多种，超任游戏千余种，及附设。并提供租机(超任 30 元/天、世嘉 15 元/天)，租卡(世嘉 5 元/天)换卡(手续费 10 元/盘)，代客订购游戏卡等多项服务。

我们的业务其实只有一项：为广大闯关族服务！

北京西艾商行

地　址：海淀区中关村南路甲 1 号—3 号(海中市场对面)

联系人：吕京有

电　话：2562211—2188

BP：126 呼 89635　4911166 呼 13177

苏州市沧浪区港龙电器商店专营国外最新游戏机卡、电脑光盘业务，办理全国各地电讯、邮购业务。商品价格（参考）是：

超任主机（美版）零售：	1350 元
五台以上批发：	1000 元
超任磁碟机 UFO 34M：	3200 元
超任磁碟机博士 32M：	3100 元
超任磁碟机博士 16M：	2300 元

超任卡 300 多种，价格 50～500 元

多媒体电脑光盘系统（一套有超任 2800 种游戏） 2000 元

3DO（预订一个月） 5900 元

世嘉卡（最新版）

斗技王 8M RPG	160 元
梦幻之星Ⅳ 24M RPG	480 元
战斗传说 16M SLG	480 元
新创世纪 24M RPG	480 元
葫芦岛 8M SLG	180 元
皇帝财宝 16M RPG	290 元
饿狼传说Ⅱ 24M ACT	198 元
格斗四人组Ⅲ 24M ACT	198 元
太平记 SLG	180 元
OUT RUN（赛车）16M SPG	180 元
DB 恐龙兄弟Ⅱ 16M SLG	290 元
世界英雄榜 24M ACT	198 元
16 人街霸 40M ACT	380 元

欢迎全国各地同行批发，价格面议

（以上世嘉卡带均办理邮购，全部文字游戏为日本原装，包括日文说明书，中文说明书大外卖，质量保证）

苏州市沧浪区港龙电器商店

地址：苏州市民治路 11 号

邮编：215006

开户银行：苏州中信实业银行苏州分行

帐号：704—01226280002

传真或电话：（0512）7265955

超任游戏天地

本部采用光碟机拷盘，节目齐全，选用名牌 SV 花王磁盘与海洋高品质彩盘作为拷贝盘，每张游戏盘寄出前均经过严格的检测，确保了盘片的质量与游戏节目的完整。

价格：连盘购买（保证磁盘质量），每 10 盘以上每盘 10 元，10 盘以下每盘 12 元。来盘拷贝（不保证磁盘质量）10 盘起拷，每盘 5 元。

一律采用快件邮寄：每 10 盘以内 10 元，超过 10 盘，每 10 盘加 5 元，以此类推。

以下为本部之最新超任游戏节目：

一、打斗系列：超级 16 人街霸Ⅱ（32M），街霸完结版四大天王（24M）、街霸Ⅱ（16M）、饿狼传说Ⅰ（12M）、Ⅱ代 12 人版（24M）、Ⅲ代 15 人版（32M），真人快打Ⅰ代（16M）、Ⅱ代（32M），世界英雄Ⅰ代（16M）、Ⅱ代 14 人版（24M）、圆桌武士街机版（12M）快打旋风Ⅱ（12M），快打刑事之修罗篇（16M）……

二、模拟、智力类：英雄三国志（8M），94 超级三国志（8M），三国Ⅲ（12M）、天舞三国（12M）、横山光辉三国Ⅰ代（8M）、Ⅱ代（12M）、大航海时代Ⅰ代（8M）、Ⅱ代（16M），大航空时代Ⅰ代（8M）、Ⅱ代（12M），94 项刘记之楚汉战争（12M）、94 霸王传（16M）、美国独立战争（12M）、太空战士Ⅳ（8M）、Ⅴ（16M）、Ⅵ（24M）……

三、漫画类，体育类：七龙珠Ⅰ代Ⅱ代（16M），幽游白书Ⅰ、Ⅱ（16M）、乱马 1/2 Ⅰ代（8M）、Ⅱ代（12M）、Ⅲ代（24M），篮球飞人（12M）、机械警察（！2M）、94 世界杯（12M）、94 日本足球Ⅰ、Ⅱ（12M）、NBA 篮球（12M）、F-1 赛车Ⅰ（12M）、Ⅱ代（12M）、Ⅲ代（16M）……

本部备有霸王与博士Ⅲ代两种磁碟，来信购碟、拷碟请注明是那一种。索取详细资料请附 1 元邮资。

联系地址：南京 1204 信箱 402 分箱徐松收

邮编：210012，电话（025）2203513 转 419

电刑室手记

骇人听闻篇：

· 称呼："集中营的禁子牢头"
署名："电刑室内一冷血杀手"（来信照登）

· 一玩友来信，信封上五个铅印鲜红大字"沈阳市公安局"，集中营虽与公安局一家人，小编们亦不免心惊肉跳。

· 大庆市三位中学生寄来血腥之《北斗神拳》插画一幅，并"希望《GAME集中营》像北斗神拳一样，用1800年的暗杀拳杀遍所有和GAME集中营有关的书刊杂志，成为江湖老大"。此种邪派功夫，实在不敢恭维。

· "希望集中营案犯越来越多，把中国变成世界之最大的GAME集中营"（一玩友）

搞笑乱弹篇：

· "望编辑部诸友早生贵子，壮大GAME集中营"

· 一玩友来信希望介绍智冠出版的《倚天屠龙记》。末尾请龙哥千万不要误会，此"屠龙"与龙哥无关。

· "祝贵刊销量如芝麻开花——节节高"（谢谢）
"祝各位钱包如猪笼进水——满是金"（有这样的词吗？）

· 一玩友批评编辑将"屁股"、"屁话"等词登在杂志上，殊觉不雅。老D回信："毛主席教导我们：不须放屁"。

· 夏末，在北京农展馆之日本电玩展上，日本厂家为宣传故，大量街机开放使用，玩者如潮。龙哥据《饿狼传说》1P位置，连败三十余人。至关门，才忆起似乎有采访任务。主编痛责之，并扣薪半月。龙哥捏薄薄几张纸币，边数边说："值！值！呜……"如饿狼之嚎荒野。

· 无类、老D不如龙哥乖巧，常在背后议论长官，故小鞋不离脚。龙哥授之以秘技。自此二人无论何事，张口则"HP"、"素早"、"道具"……主编不知其所云，怀疑二人神经不正常。

· 阿King追一小姐数月，终被拒之。是日，众人见阿King独自玩《街霸》，选本田猛揍春丽。

· 黄帆玩友来信叙其玩《三国》之奇遇。他扮刘备，现女友自然为王后。神差鬼使，又将分手之旧女友列名敌方。连拔数城后，于俘虏中意外发现女友之名，见其靓美绝艳，方欲旧情重续。该女忽柳眉倒竖，破口大骂曰："挨千刀的，怎么不早死！"（日文）黄帆叹道：看来"拜拜"乃天定。

· 上海董凤卫玩友不知与老D何缘，拟"老D小传"一篇，谓"老D，一打手也"，"一日不打游戏，便觉手臭"，老D大怒曰："我何曾手臭"？遂将"手臭"改为"便秘"，龙哥曰："写此二字，不觉手臭乎！"

· 一玩友应征牒报员，条件除"未婚"外，还"擅长跳舞"。下注一行小字（电影上打入敌内部之特务均擅长跳舞，不会跳舞者无当特务资格）。

· 一马虎玩友将80元寄至"黄寺大街甲24号编辑部"订94及95全年杂志，结果误投至同楼另一杂志（每期仅销售（赠阅？）500份）。该主编漫卷钞票喜欲狂，大呼："知音！难得！"，遂从纸堆中捡出94+93年杂志悉数寄上。吁，可怜之电玩友。

紧急通缉令

第五号

本社诚聘编辑两名，凡有丰富电玩经验，对电玩抱有"半生缘，一世情"之态度，并长期在北京居住，高中以上学历，年龄在20～30岁之间者均可，男女不限。如有意者，请将个人简历及一份500字的关于游戏的稿件（内容不限）寄至编辑部，请勿来访，恕不接待。

编　后

经过半年的慎重考虑，明年杂志将正式开办《玩友俱乐部》，将集中营由"单独监禁"改为"集体放风"。每期1页，表格在本期第56页上，请快填表寄回。中小城市玩友请放心，我们除按来信先后刊登外，还会照顾到杂志在外地发行较晚的因素，不让北京玩友占太大便宜，真正体现"公平"原则。

目前世界范围的电子游戏业关注的焦点是32位机（次世代机）的换代问题。本刊在上期的"海外采风"中已有报导，这期又在彩插中介绍了几种主要的新机种，目的是让闯关族们了解世界电玩的大趋势。大陆电玩也在改朝换代中，不过比世界潮流整整晚了一拍（不止？），正从八位机向十六位机转换。最近几家日本及台湾厂商看准时机，正在试图打开大陆十六位机及街机市场。不过老实说，大陆这块热白薯很诱人，但也烫嘴。谁是赢家，本刊将在可能的范围内追踪报导这方面的进展情况。我们想，这也是大陆闯关族们关心的一件大事吧！

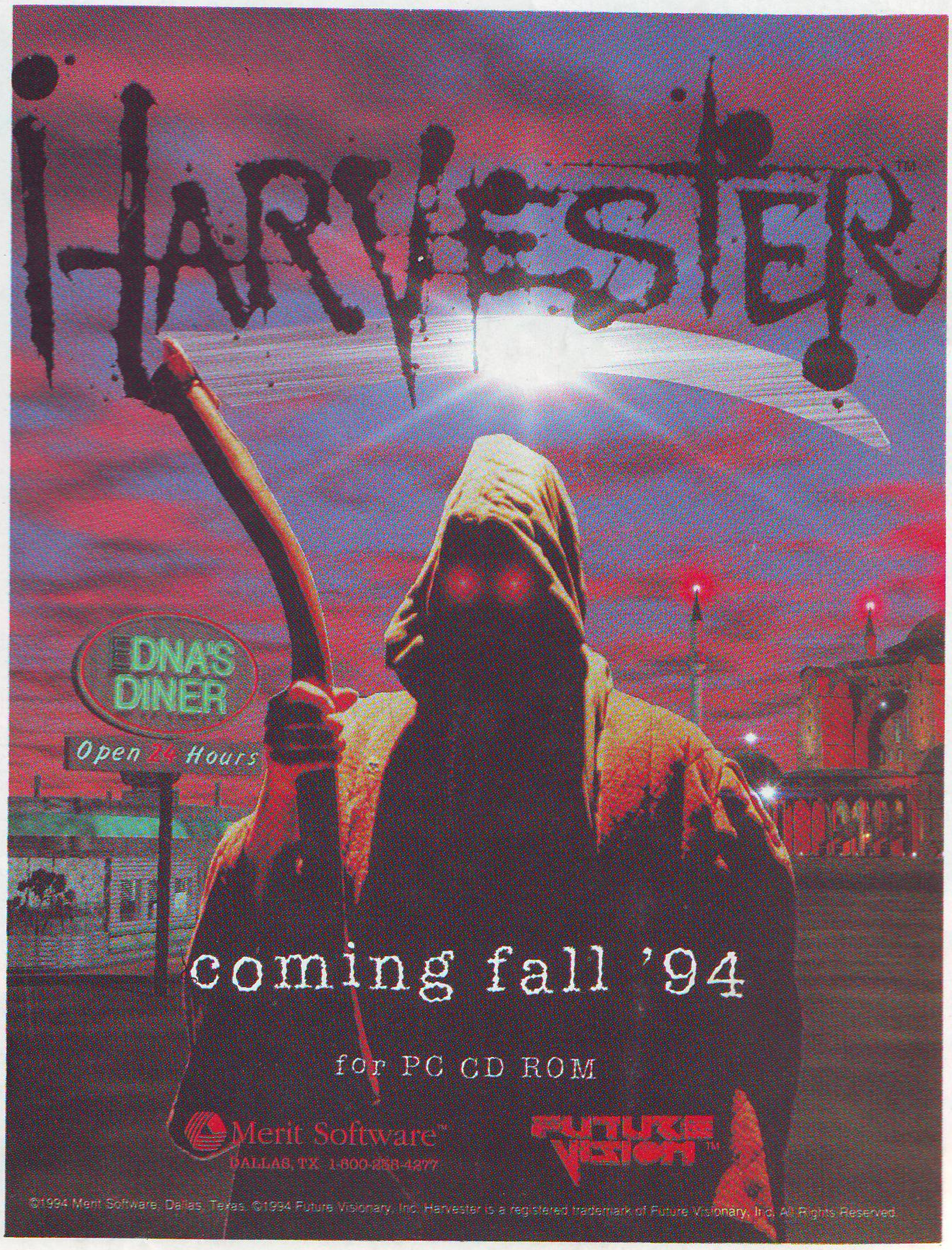


OPERATION EUROPE
PATH TO VICTORY 1939-45
THE GANG'S ALL HERE!

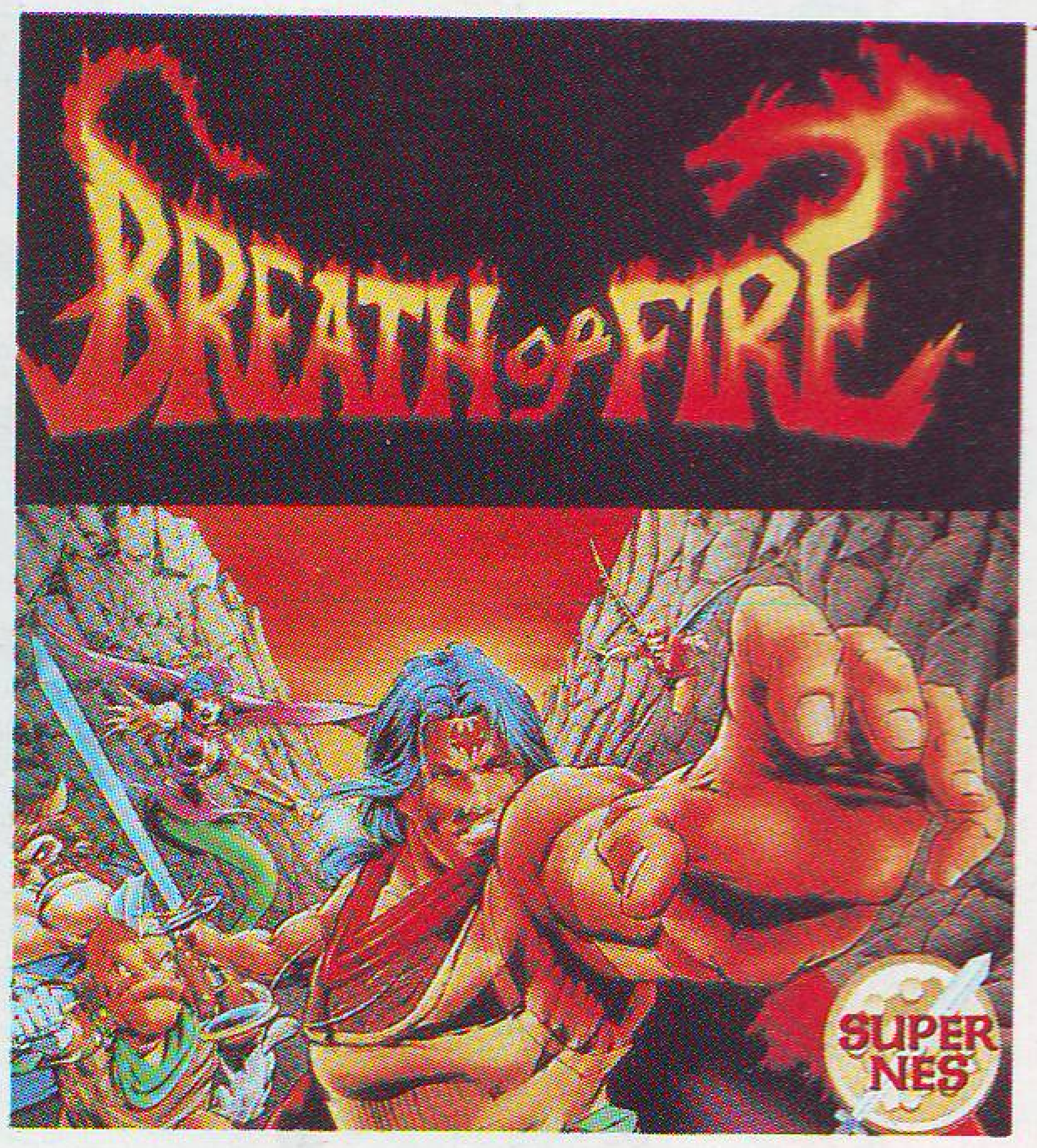


美版

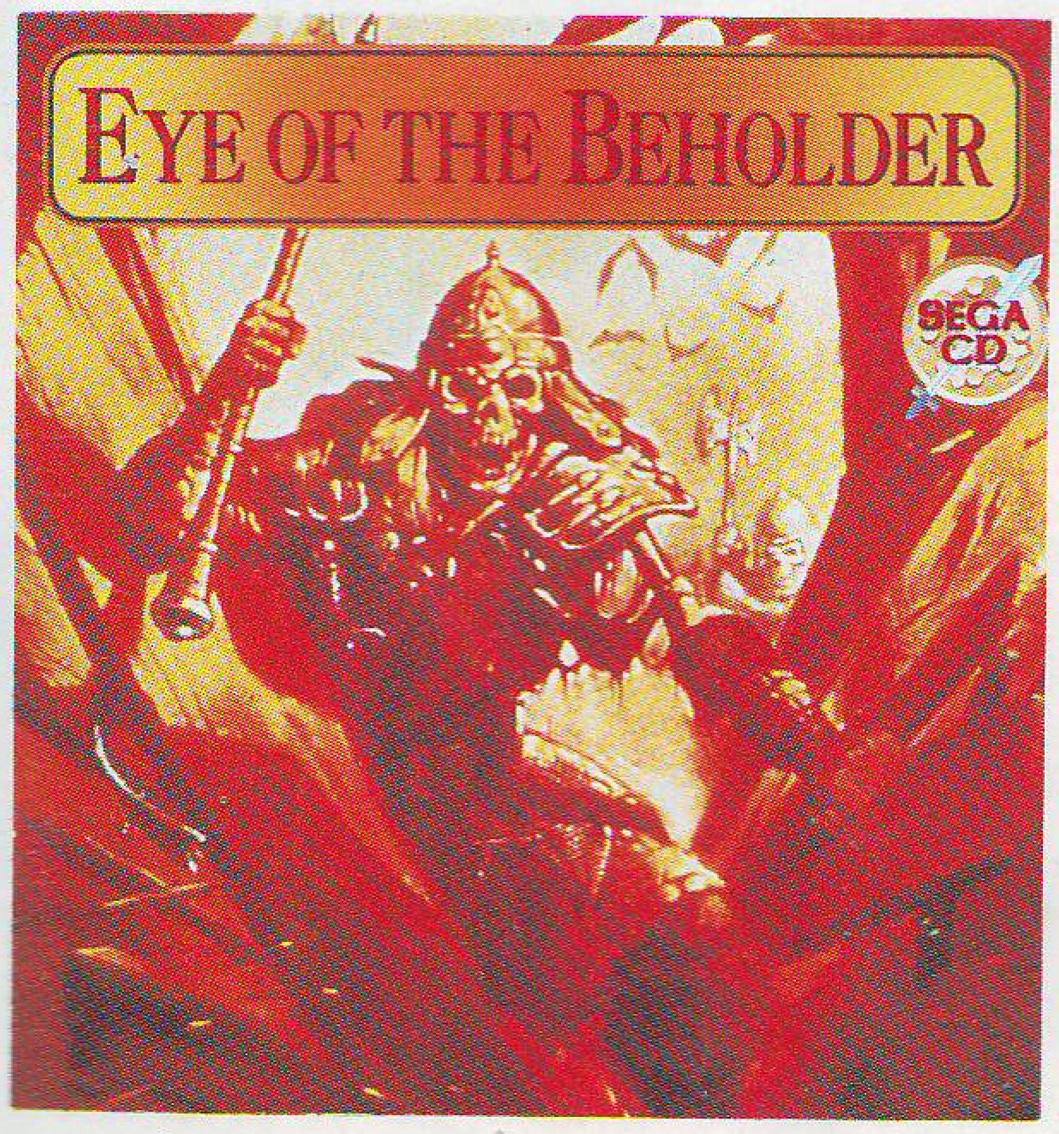
电玩广告
欣赏



HARVESTER
DNA'S DINER
Open 24 Hours
coming fall '94
for PC CD ROM
Merit Software
DALLAS, TX 1-800-258-4277
FUTURE VISION
©1994 Merit Software, Dallas, Texas. ©1994 Future Visionary, Inc. Harvester is a registered trademark of Future Visionary, Inc. All Rights Reserved.



BREATH of FIRE
SUPER NES



EYE OF THE BEHOLDER
SEGA CD



邮发代号/82－648 统一刊号/CN11－3505/TP 订价/4.50元